MEGACONSOLAS

Nº 126 Ene -Febrero 2016



Far Cry Primal
Sobrevivir en la Edad de Piedra

Zelda
Hyrule Warriors Legends

Una aventura épica y espectacular para vivirla en la portátil de Nintendo

LEGO Marvel Vengadores
Todos a una

El equipo de superhéroes mas potente al servicio de la acción y la diversión

Pokémon Mundo Megamisterioso
Más de todo

La saga se multiplica

Yo-Kai Watch | The Division | Unravel | Street Fighter V | Pokkén Tournament


12
www.pegi.info
Nintendo
ENTRE LA LUZ Y LA OSCURIDAD...
¿SERÁS CAPAZ DE SALVAR HYRULE?
A LA VENTA 4 MARZO
THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess HD
© 2006-2016 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2016 Nintendo.
¡RESERVA YA!
EDICIÓN LIMITADA
EDICIÓN ESTÁNDAR
Wii U
/LegendofZeldaES • @NintendoES • /NintendoES
#Zelda



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Panorama

Tras cerrar un 2015 realmente magnífico en cuanto a lanzamientos de juegos se refiere, toca ahora mirar en el horizonte del nuevo año. Un panorama donde la Realidad Virtual tomará enorme protagonismo con la presencia en el mercado, sobre todo, de Oculus Rift y de PlayStation VR. En ambos casos las expectativas son enormes y ya son un estímulo para los desarrolladores de software que confían en la nueva tecnología y en las potencialidades de los dispositivos para alcanzar cotas de disfrute virtual como hace mucho tiempo no se esperaba. No obstante no todo es miel sobre hojuelas. La comodidad del uso de los dispositivos, escaso software realmente rompedor o el precio son algunos inconvenientes para que llegue fácilmente al consumidor final. Pero ya se sabe que todo se optimiza y entonces muy pocos querrán renunciar a vivir las sensaciones de la Realidad Virtual y no esperar a que se lo cuenten. Pero tiempo al tiempo. Mientras tanto a disfrutar de la nueva hornada de juegos, donde en el género de acción ya se postula con fuerza inminente «The Division», y desde los dominios de la gran 'N' nos llega una nueva invasión Pokémon con «Mundo Megamisterioso» y el guerrero «Pokkén Tournament» para enganchar a una nueva generación de jugadores.

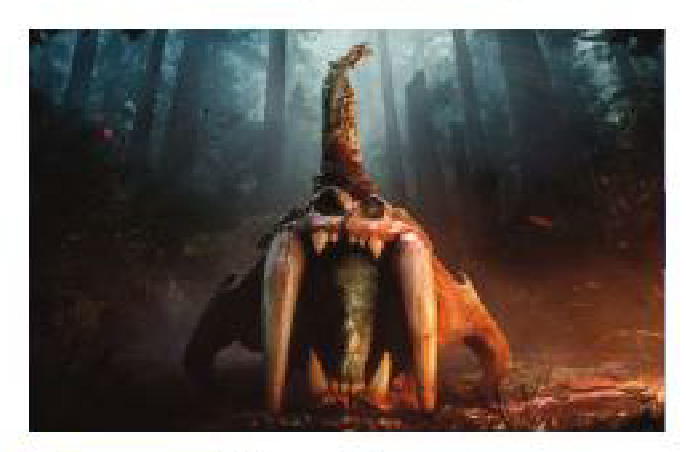
José María Fillol



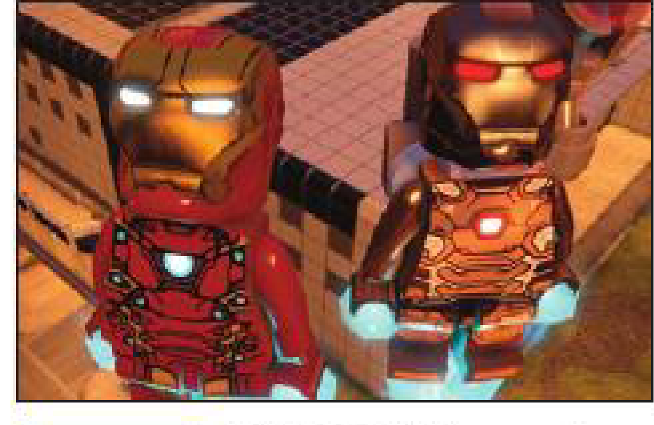
Brillante secuela de «Bravely Default» para seguir explotando los réditos de uno de los mejores JRPG para 3DS.



Tras el gran sabor de boca dejado en Wii U, la épica con mayúscula se traslada ahora a 3DS con «Legends».



Giro de tuerca de la saga de Ubisoft que nos traslada a la Edad de Piedra en una brutal lucha por la supervivencia.

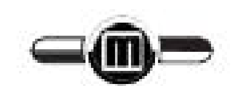


La cuadrilla se superhéroes de Marvel nos presenta una aventura de acción con plataformas, puzzle y humor.





www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store



Plants vs. Zombies
Garden Warfare 2

La vuelta de las batallas más divertidas está próxima. EA no ha escatimado esfuerzos a la hora de ofrecer jugosas novedades.

El primer «Plants vs. Zombies Garden Warfare», lanzado en 2014, fue un auténtico pelotazo. La tremenda diversión que generaron las batallas de este original shooter multijugador entre plantas y zombies, enganchó a legiones de fans. En este segundo asalto Electronic Arts ha querido estar a la altura de las circunstancias para que la fiesta continúe y nos trae toneladas de nuevas formas de jugar. Así podremos disfrutar de doce mapas (incluyendo Base Lunar Z), seis modos de juego para un total de 24 jugadores y la posibilidad de jugar en solitario o cooperativo a pantalla partida. Sin duda mantener la apuesta por el multijugador local reivindica las bondades de jugar con un amigo en el salón de casa, que no todo será online. También contaremos con seis nuevas clases de personajes jugables, tres y tres repartidos entre las dos facciones. Cabe destacar a Rosa por parte de las plantas y a Zombidito por el lado zombie. Ojo que además habrá sorpresas como el demoledor Grass Efect z7-Mech, disponible por tiempo limitado. Además de más armas y nuevas dosis de irrefrenable locura. El 25 de febrero disponible para Xbox One y PS4.



Poirot se pone las pilas
Agatha Christie
The ABC Murders

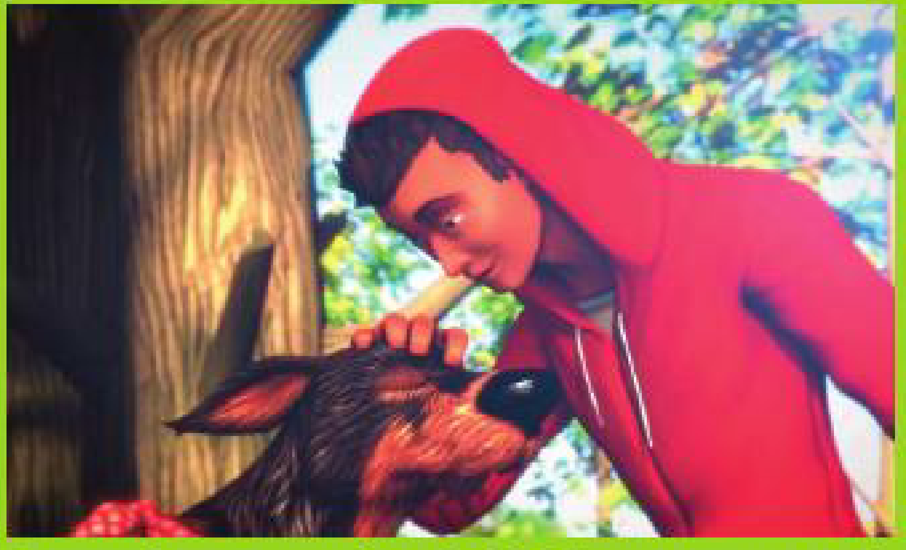
Meridiem Games lanza un interesante juego de investigación y crímenes, con el sello de la más grande escritora sobre la materia.

Basado en la obra clásica de Agatha Christie, la reina de la novela negra, «The ABC Murders» es una aventura de investigación y misterio en tercera persona, donde encarnamos al ínclito detective Hércules Poirot. El objetivo será desenmascarar a un enigmático asesino que se hace llamar A.B.C. Para lo cual deberemos peinar las escenas del crimen y alrededores, interrogar a otros personajes, usar todo el ingenio posible olfateando pistas y aplicar la lógica en la resolución de complejos puzzles. La aventura se desarrolla en escenarios 3D de un Londres de época, que pueden ser explorados con gran libertad por el jugador. A la venta el 4 de febrero para las plataformas PS4, Xbox One y PC.



Exclusivo en PS4
Dogchild

La ecología y el amor por los animales fundamenta esta aventura perruna que nos pone tras el rastro de una extraña desaparición.



Los sueños se cumplen. Así debieron pensar en el estudio madrileño Animatoon cuando su proyecto, «Dogchild», obtuvo el Premio Mejor Juego de 2014 en los Premios PlayStation. Desde enero, el juego es una realidad descargable en PS4. Se trata de una historia llena de guiños a la ecología y el mundo animal protagonizada por el intrépido perro Tarao y su dueño, Tarpak, un chico con una fuerte unión sensorial con la naturaleza y una especial simbiosis con su fiel amigo. Junto a él, Tarpak emprenderá la búsqueda de sus padres y luchará contra una corporación que experimenta con animales. El juego pretende acercar el mundo de los animales a públicos de todas las edades con una historia pacifista y comprometida a la vez que divertida.

Breves |

Assetto Corsa

El 22 de abril nos llegará este simulador de carreras para Xbox One y PS4, que promete máximo realismo al volante de coches de alta gama como Team Lotus 98T, Mercedes C9 o LaFerrari. La experiencia de juego será estimulante gracias a los ajustes de los controles y puesta a punto de los coches participantes, adaptándolos individualmente al estilo personal de conducción. Y también más de noventa coches, más de veinte configuraciones de pistas disponibles, desde circuitos como Silverstone o Monza, y competentes modos de carrera individual y multijugador.



PEGI también en digital

PEGI ha anunciado que Microsoft va a implementar el sistema de clasificación de la Coalición Internacional de Clasificación por Edades (IARC, en sus siglas en inglés) para incluir los símbolos PEGI en todos los videojuegos y aplicaciones de Windows Store para PC, tablet y smartphones en 38 países europeos. Asimismo, Nintendo ha introducido recientemente el sistema de IARC para todo el contenido digital disponible en Nintendo eShop. Las clasificación PEGI indica la edad recomendada que se debe tener para jugar a un determinado videojuego.

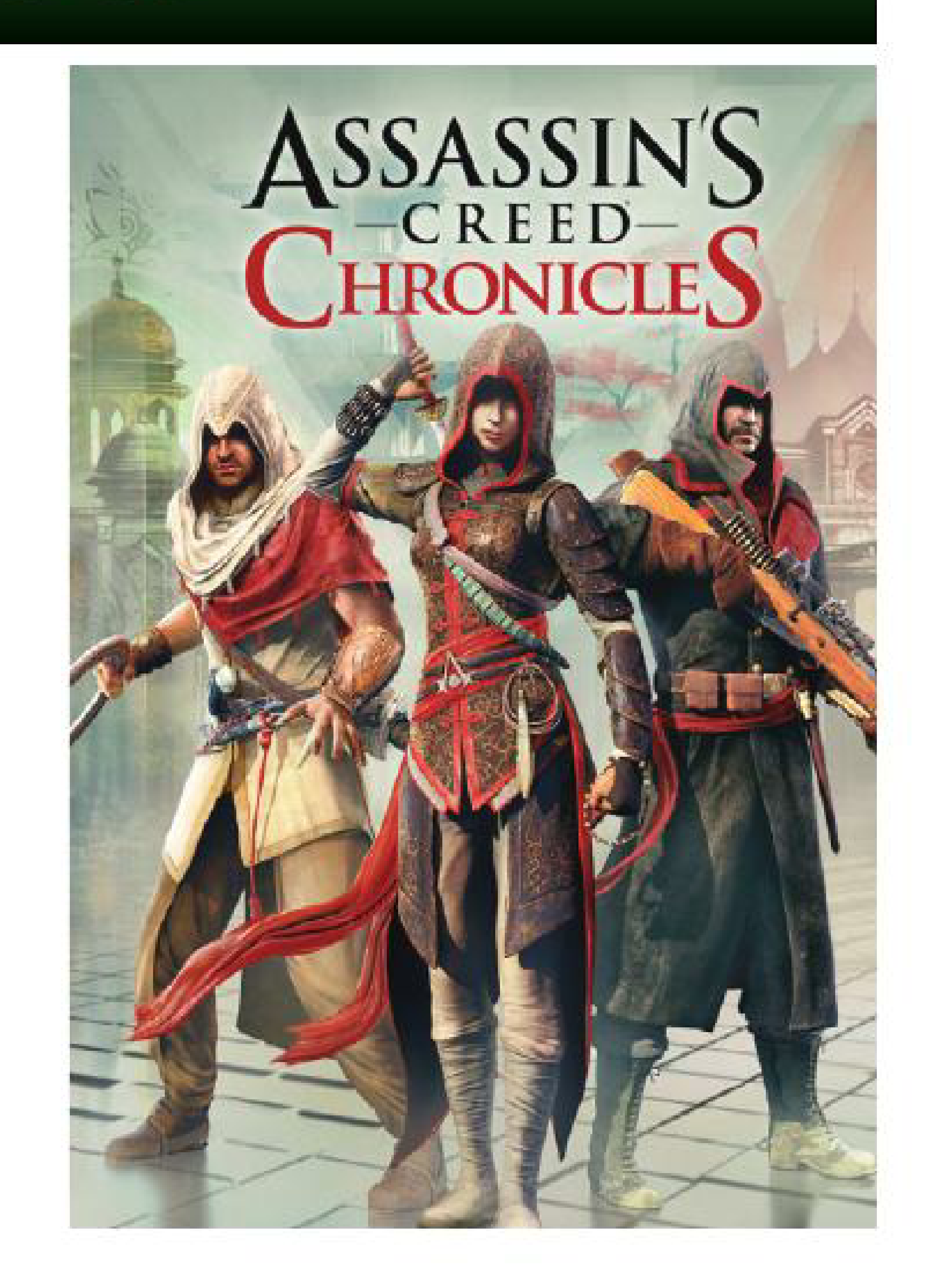




La aventura se triplica y extiende por China, India y Rusia

Assassin's Creed Chronicles

Ubisoft reúne en un pack tres emocionantes aventuras de los Assassin s en diferentes escenarios y épocas, y con un nexo argumental común donde el sigilo es fundamental. Ojo, y en 2D.



Algunos ya habrán jugado al primero de esta trilogía. Con el título de «Assassin s Creed China» fue lanzado en abril del año pasado y de reciente lanzamiento (enero) es «Assassin s Creed India» y en abril seguirá el mismo camino «Assassin s Creed Rusia». En los tres casos comercializados en formato digital, aunque Ubisoft ha tenido a bien reunirlos en un pack para tener las tres aventuras en un único disco a partir del 11 de febrero. Un elemento importante introducido, distinto a lo que habitualmente estamos acostumbrados, es la perspectiva 2D. Ésta se adapta como un guante a lo que se practica principalmente en los tres juegos, como es el sigilo. Este aspecto dominará en un 90% la acción, aunque no faltarán los momentos donde haya que emplearse a fondo contra multitud de enemigos y con características diferenciadas. En función de la cronología de lanzamientos, el nivel de dificultad varía, siendo «China» el más sencillo y «Rusia» el más difícil. Esta pauta se ha seguido con la potenciación de ciertos elementos, en el caso de «India» las plataformas adquieren más relevancia. Además deberemos superar fases para obtener puntos que nos permitan desbloquear nuevas habilidades, y en general la trilogía desarrollada por los ingleses Climax Studios, guarda el espíritu de la serie e incorpora al diseño artístico un toque pictórico especial para cada uno de los exóticos escenarios en que se desenvuelve las distintas aventuras.

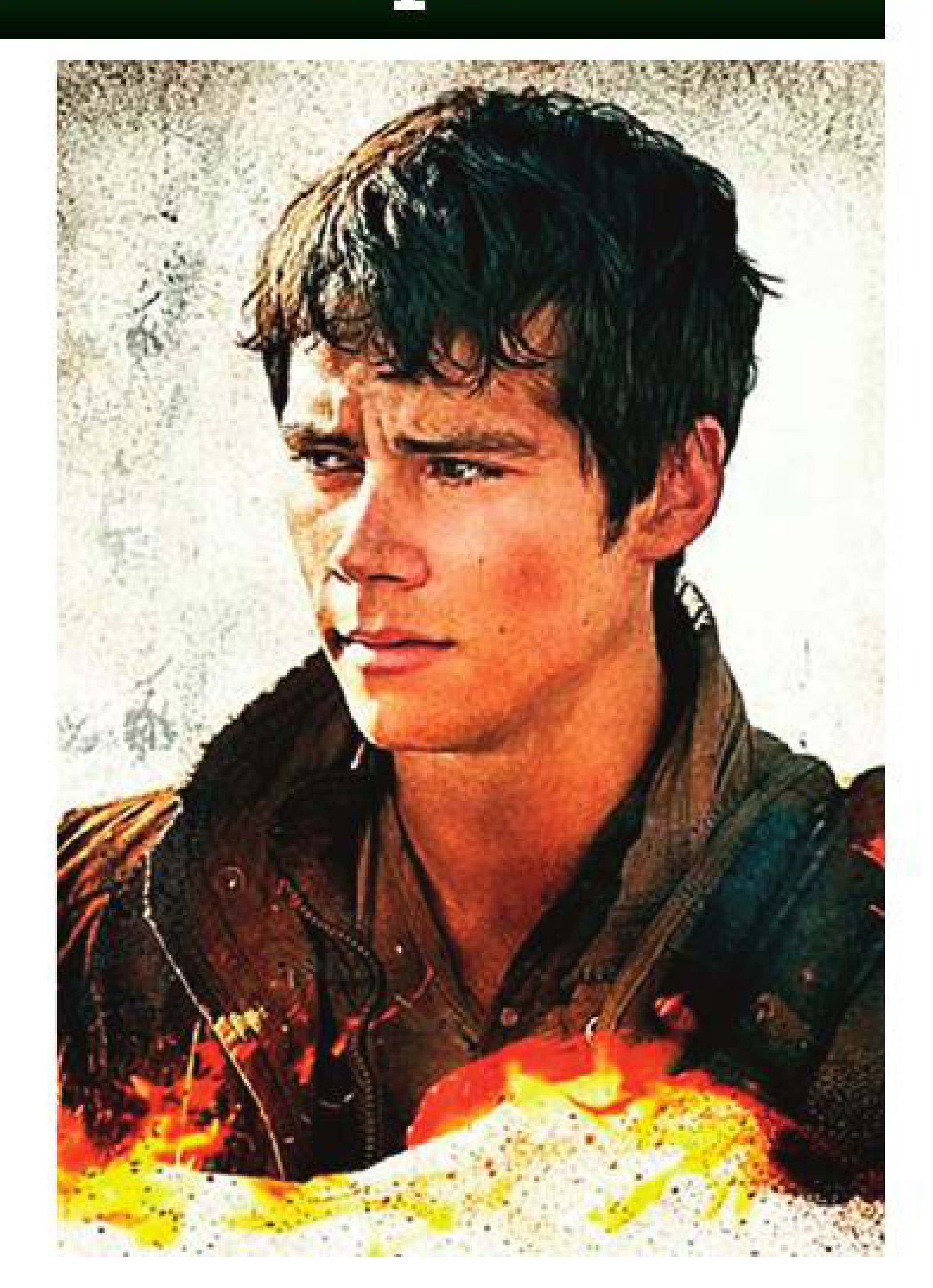
> Además de nuevos recursos, contamos con habilidades clásicas en la saga como Vista de águila



Cine en casa para disfrutar de un filme repleto de desafíos

El corredor del laberinto: Las pruebas

El fenómeno mundial que supuso 'El corredor del Laberinto' tiene en su continuación más emoción, mayores dosis de acción y efectos especiales más espectaculares.



La aclamada saga para jóvenes y adultos basada en la trilogía best-seller de James Dashner, El corredor del laberinto, supuso todo un bombazo cuando se adaptó el primer libro a la gran pantalla. A día de hoy, sólo en taquilla, las dos películas estrenadas llevan recaudados 600 millones de dólares. Y es que con 'El corredor del Laberinto: Las pruebas' el éxito se ha vuelto repetir, continuando la historia en la gran pantalla con más acción, suspense y espectacularidad, disfrutable ahora también DVD y Bluy-ray de la mano de Twentieth Century Fox H.E.

En 'Las pruebas' nos encontramos a Thomas y los demás habitantes del Claro frente a un mayor desafío: descubrir qué se esconde tras la organización secreta conocida como CRUEL. Su viaje les lleva a La Quemadura, un área desolada llena de peligros inimaginables. A medida que el misterio aumenta, los habitantes del Claro deben trabajar juntos para descubrir la verdad y luchar por sobrevivir a esta electrizante e incomparable aventura.

El Blu-ray incluye escenas extendidas y eliminadas, ofrece momentos divertidos que vivieron los jóvenes protagonistas, como Dylan O Brien, Thomas Sangster y Kaya Scodelario, detrás de la cámara; así como otros contenidos adicionales y "clasificados" que harán las delicias de los fans de la franquicia.

También disponible en DVD y Blu-ray un doble pack que incluye las dos películas de la serie.

> Más intriga, emoción y acción en la segunda parte de la saga, ya disponible en DVD y Blu-ray

The Division

El esperado juego de rol de acción de Ubisoft se acerca con mucho ruido y la promesa de no dejar de apretar el gatillo en su inmersivo y amplio mundo abierto.

La primera toma de contacto con «The Division» nos sumerge en una Nueva York caótica, asolada por una pandemia y dominada por grupos de violentos armados hasta los dientes. Tal situación urge de solución, no queda otra que pillar el arma y combatir contra quienes impiden que renazca la esperanza en la ciudad. Así podremos aventurarnos en solitario, pero este RPG online clama a gritos hacerlo en cooperativo, para vivir una acción brutal dentro de un mundo abierto e infinito por explorar desde el principio.

A la vista de lo que conocemos, desde su apuesta decidida por la tercera persona, nos vamos abriendo camino entre edificios derruidos y calles nevadas, con el afán de que se unan a nuestra causa tres jugadores más para dar matarile a legiones de enemigos movidos por una IA de aúpa, dotados éstos con diferentes niveles de dificultad, algunos auténticos jefes finales. Por eso será fundamental nuestra progresión, la acumulación de experiencia y el creciente manejo de armas y de la táctica de combate, sobre todo a medida que se van alcanzando las zonas de mayor hostilidad. El cénit será la Zona Oscura, lugar altamente contaminado y en el que ni siquiera podrás fiarte de los que supuestamente están de tu lado. El grado de tensión será máximo.

Además del cooperativo online para cuatro jugadores, tendremos disponible un modo competición

Un gran aliciente es poder acabar las misiones en el orden que elijamos, ya que no son lineales en este título de atmósfera apabullante, la cual desvela por otro lado un poderío gráfico espectacular, con animaciones magníficas de nuestro personaje, siempre presto para la acción gracias a un potente motor sin tiempos de carga. Impactante.

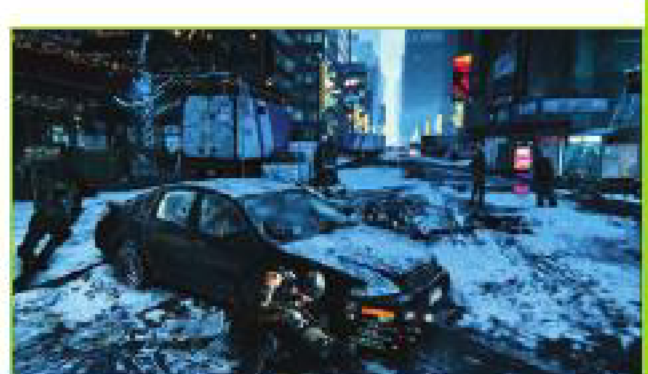


La potente jugabilidad «The Division» se disfruta más en compañía. En nuestro camino encontraremos refugios en los que además de poder abastecernos, realizar viajes más rápidos y tratar con vendedores, podremos contactar con otros jugadores con los que formar nuestro equipo. De lo más gratificante será compartir habilidades con tus compis al aplicar tácticas de combate.



Ubisoft | RPG, aventura
8 de marzo 2016 | 18+
www.ubisoft.com/es-ES



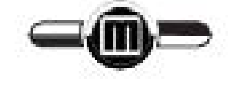






Bien armado

Para progresar en este inmersivo mundo salpimentado por continuos tiroteos e incluso combates cuerpo a cuerpo, tendremos un arsenal que podremos mejorar continuamente. Afortunadamente, a medida que superemos desafíos nos haremos más fuertes (también a nivel táctico) y lograremos más ventajas y opciones de desbloquear más armas. Frente a enemigos equipados con lanzallamas, dispondremos de grandes escudos desplegables, fusiles de alta precisión, ametralladoras autónomas y granadas rodantes inteligentes. El acabose.





Street Fighter V

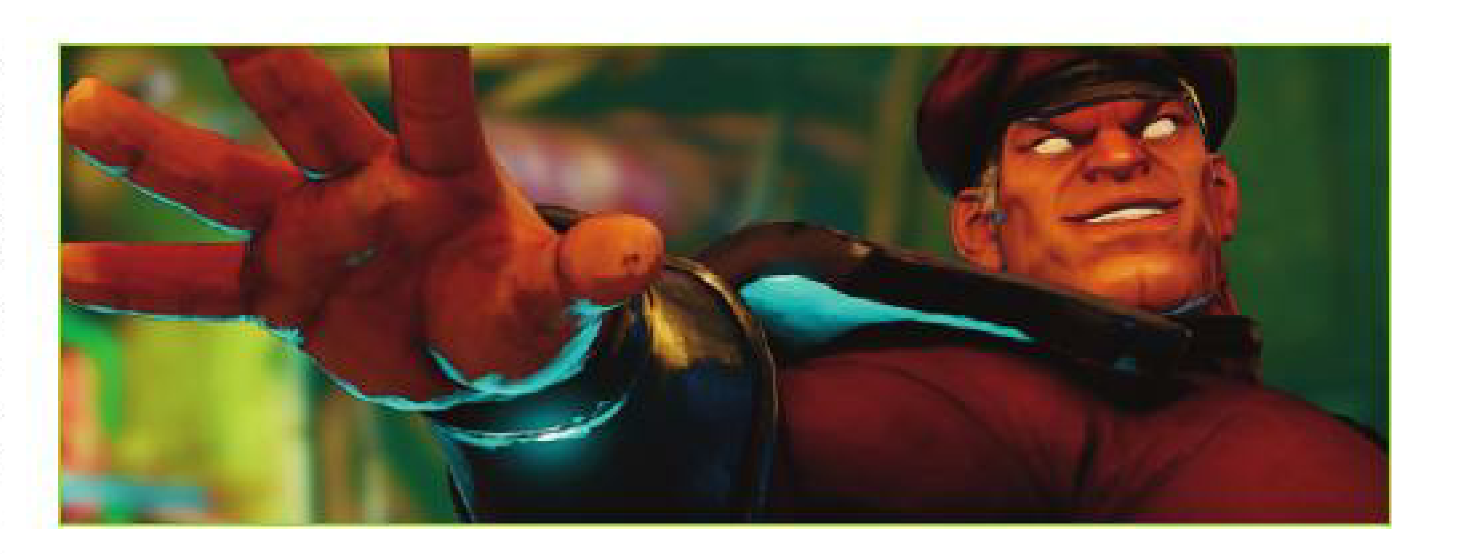
El rey indiscutible de la lucha en videojuegos regresa en su quinta entrega numerada con la dura tarea de satisfacer a sus fans y captar nuevos adeptos.

«Street Fighter» es la niña bonita de Capcom. Quizá no sea su franquicia más vendida, pero con casi 30 años en su catálogo es sin duda la más popular. Por eso cada vez que presenta una entrega nueva la expectación es total. El quinto capítulo numerado viene precedido del monumental éxito de «Street Fighter 4», y para seguir siendo competitivos en su género se han incluido unas cuantas novedades.
La primera y más aplaudida es el regreso de dos de los personajes más queridos por los seguidores: Charlie y Alex. El primero es el compañero de Guile, al que se creía muerto desde hace décadas y que hace su aparición de manera gloriosa, mientras que el segundo es el carismático protagonista de «SFIII» y que desde entonces apenas había aparecido en spin-offs y cameos de otros juegos. El catálogo inicial de luchadores está previsto que sea de 16, pero ya se han anunciado seis más para que se unan al plantel durante este año. Podremos conseguirlos de dos maneras: pagando, o consiguiendo puntos en el juego a base de ganar partidas.
Hablando de la jugabilidad, se recupera la barra de Stun, que muestra cuánto tiempo queda para que nuestro personaje quede mareado si sigue recibiendo impactos. Añade tensión a la partida, pero rompe algo la magia de los combates online.
En cuanto a apartados gráficos, se han mejorado mucho las expresiones faciales, que ya estaban anticuadas en la anterior entrega, y los escenarios son bastante interactivos, si bien no destacan por espectacularidad ni originalidad.
«Street Fighter» vuelve por todo lo alto y es una apuesta a largo plazo, un clásico incombustible que, si tienes PlayStation 4, no te puedes perder.

> Los jugadores de PS4 podrán medirse con los de PC, las dos únicas plataformas en las que estará el juego

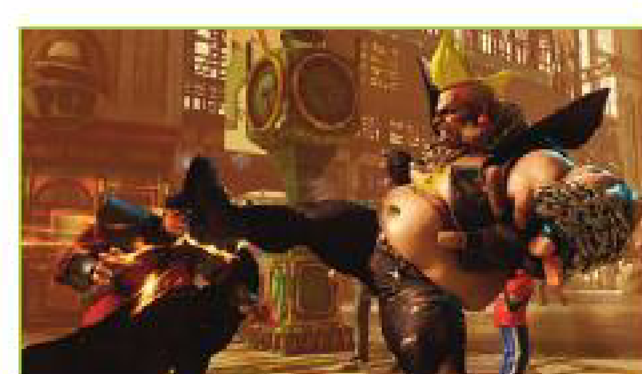


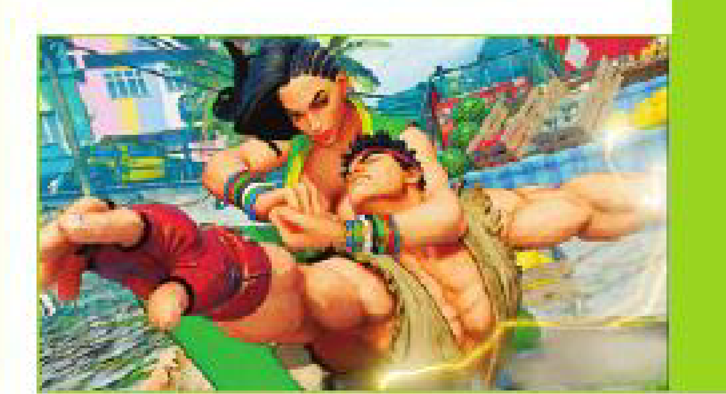
El argumento de «SFV» se sitúa temporalmente después de «SFIV» y antes de «SFIII», por lo que veremos a unos personajes más maduros y desarrollados que en la anterior entrega. Gráficamente la mejora es evidente, con efectos de luz muy cuidados, pero a pesar del salto tecnológico no parece un juego imposible de trasladar a la generación anterior de consolas.



Capcom | Lucha
16 de Febrero | 16+
www.streetfighter.com







Así funciona SFV

Se ha eliminado el movimiento Focus, que permitía absorber un impacto, y se han añadido, además de la barra EX presentada en «SFIII», tres nuevas técnicas de ataque que sacan la energía de la V-Gauge, un medidor que aumenta cuando somos atacados. La primera es la V-Skill, que permite ejecutar un movimiento especial a cada personaje. Luego está la V-Reversal, que consiste en contraatacar mientras estamos recibiendo impactos. En tercer lugar tenemos el V-Trigger, que consume toda la energía de ataque para efectuar un movimiento especial demoledor.



CONTENIDO EXCLUSIVO
CIVIL WAR DLC PACK
ANT MAN DLC PACK*
*Contenido disponible en marzo 2016
LEGO
MARVEL
VENGADORES
7
www.pegi.info
REÚNE TODO EL PODER QUE PUEDAS
DISPONIBLE EL 29 DE ENERO
LEGO video games
MARVEL
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s16)
PS4
También disponible en PS VITA y PS3

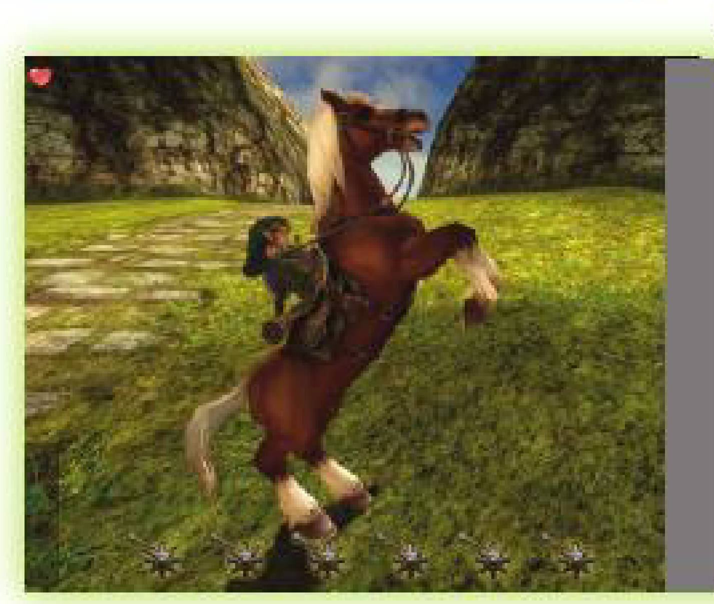
The Legend of Zelda Twilight Princess HD

La, para muchos, mejor entrega de la serie «Zelda» reaparece por tercera vez en las consolas de sobremesa de Nintendo con gloriosos gráficos en HD.

Nada más aparecer «Twilight Princess» en el horizonte, los aficionados a los videojuegos sabíamos que algo grande se estaba gestando. La ambición del proyecto, que se estrenó simultáneamente en dos consolas (GameCube y Wii) quedó al descubierto cuando en 2006 se puso a la venta el que quizá haya sido el mejor capítulo dentro de la extensa -y excelente- saga. El tratamiento de los personajes, gráficos y guión pronto encumbraron una obra al Olimpo de los videojuegos. Ahora, diez años después, los usuarios de Wii U tienen la oportunidad de revivir aquella sensación o, todavía mejor, conocer de primera mano un clásico por si no lo jugaron en su lanzamiento.

Los avances que guardemos según avancemos se podrán exportar al próximo título de «Zelda»

La historia se centra como siempre en Link, que intenta prevenir que el mundo de Hyrule sea absorbido por una dimensión paralela. Para conseguirlo, podrá tomar la forma de un lobo o un Hylian, y estará en todo momento asistido por una misteriosa criatura llamada Midna. Los hechos tienen lugar aproximadamente 100 años después de los acontecidos en «Ocarina of Time» y «Majora's Mask», en una línea temporal alternativa a la de «Wind Waker».
Una de las mayores novedades está referenciada en el propio título: todo el apartado visual se ha recreado en HD, incrementando no solo la definición sino también algunos sombreados, las texturas y la suavidad de movimientos. Además, el uso de las figuras Amiibos potencian la jugabilidad introduciendo nuevas funciones y hasta desbloqueando niveles.
Hasta si probaste la versión original de hace una década, estamos seguros de que rememorar una obra maestra de este calibre va a seguir encandilándote como el primer día.

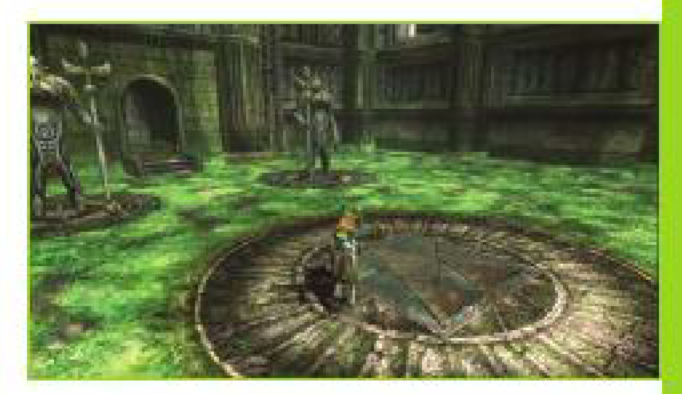


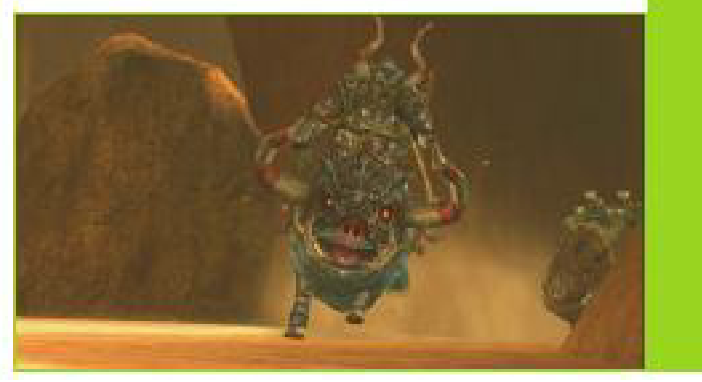
El estilo visual se mantiene fresco y actual en una de las obras cumbre de «The Legend Of Zelda». La desarrolladora australiana Tantalus se ha ocupado no solo del port directo con mejoras gráficas, sino que además incluirá nuevas funciones con los amiibo de Smash Bros (Zelda, Ganondorf y otros) y también estrenará la figura de Link Lobo.



Nintendo | Acción, aventura
4 de marzo 2016
www.nintendo.es









La Cueva de las sombras

Los usuarios que compren la versión para tiendas en vez de la digital en descarga podrán desbloquear la pantalla conocida como Cueva de las sombras. En esta área hay una serie de desafíos que requieren de las habilidades de Link Lobo y Midna para derrotar las oleadas de enemigos que van apareciendo. Tras completar los desafíos, las puntuaciones se pueden guardar en los amiibo y volver a jugar cada prueba para mejorar los resultados.



¡¡MEGACONSOLAS
en iPad!!
Descárgatela
GRATIS
desde
Apple Store
A partir
del 8
de Febrero
el nuevo número
con contenidos
especiales
para iPad
MEGACONSOLAS
Far Cry Primal
Sobrevivir en la Edad de Piedra
Zelda
Hyrule Warriors Legends
Una aventura épica y espectacular para
vivirla en la portátil de Nintendo
LEGO Marvel
Vengadores
Todos a una
El equipo de superhéroes mas potente
al servicio de la acción y la diversión
Pokémon
Mundo
Megamisterioso
Más de todo
La saga se multiplica
Yo-Kai Watch | The Division | Unravel | Street Fighter V | Pokkén Tournament
CLUB MEGACONSOLAS
YouTube
facebook
twitter
tuenti
"Y no dejes de visitar nuestro blog fatalitywestern.clubmegaconsolas.com"

Pokémon Mundo Megamisterioso

Una de las franquicias más peleonas y eléctricas cumple 20 años y lo celebra con esta nueva entrega de la saga «Mundo misterioso» repleta de combates espectaculares y Pokémon para dar y tomar.

Cuenta la leyenda que a Satoshi Tajiri los críos de su clase le llamaban en chundarata "Dr. Insecto" porque le apasionaba coleccionar todo bicho viviente, reptante y "saltante" que pillase cerca de su casa. Pero la venganza se sirve fría y el chaval, en vez de enrocarse en una suerte de bullying a la japonesa, dejó pasar unos años, abrió sus álbumes de jovencito entomólogo, diseccionó su consola Famicom y, allá por 1996, se sacó de la manga una de las franquicias más imbatibles de la historia de los videojuegos: «Pokémon». Los inicios no fueron sencillos, pero cuando Game Freak se alió con Nintendo, y Miyamoto en persona se quedó prendado de Pikachu y compañía, después de probar un par de versiones y un juego de cartas, y de que en Estados Unidos se enviciaran con el bichillo número 151, llegó el gran tsunami (por cierto, este fue el único en la vida de Tajiri, después de que un macabro bulo le mandase a criar malvas tras el terremoto nipón de 2011) y el resto ya es leyenda. Una leyenda que Nintendo está dispuesta a homenajear con alfombra roja y traje de gala en este 2016, al cumplirse el vigésimo aniversario de la mítica franquicia.

Y uno de los pesos pesados de los fastos es, sin duda, la invitación a adentrarnos en un mundo mágico, donde los Pokémon tendrán incluso el don de la palabra, y escoger entre uno de los veinte protagonistas en los que podemos convertirnos antes de emprender una auténtica odisea para encontrar a todos los Pokémon existentes hasta la fecha, incluyendo legendarios y singulares. Todo ello, en mitad de una aventura con tintes sobrenaturales y hasta espeluznantes, que incluye soponcios tales como la petrificación de algunos

Nintendo | Rol
19 de febrero 2016 | 7+
www.nintendo.es



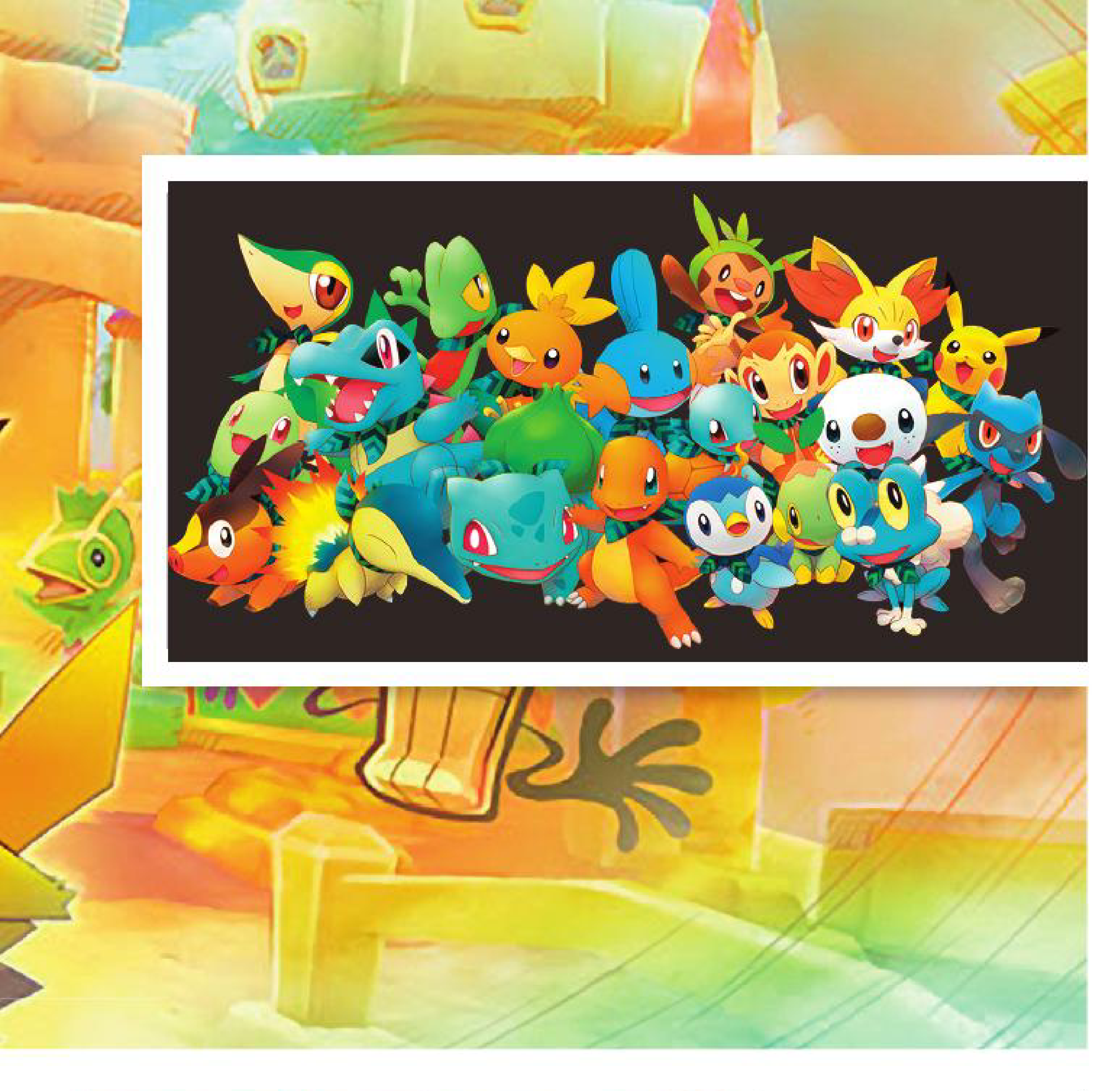


Escudero a mano

La mecánica por turnos del juego genera interesantes novedades en el transcurso de la aventura. Tendremos que escoger muy bien el Pokémon de gregario -el astrónomo Jirachi, la arqueóloga Mawile o el investigador aéreo Archen bien valdrían- para que nos guíe por mazmorras, lagunas y parajes que cambian cada vez que los visitemos, por lo que una



ojeada al mapa, muy bien documentado y cartografiado, se antoja imprescindible. Y ojo al orden de las acciones, que desde luego altera el producto de un juego estupendamente pensado y cocinado.



Fauna nutrida

Hasta 720 Pokémon serán las criaturitas con que contaremos en nuestra aventura, con la peculiaridad de elegir al Pokémon principal al inicio de la aventura según lo que se responda en el test de personalidad, con opción de cambiarlo si no es el que nosotros queremos. El Pokémon que sea el compañero en la aventura también podrá ser elegido, como siempre se ha hecho. Los Pokémon disponibles para convertirse incluyen a los iniciales hasta la sexta generación, además de Pikachu y Riolu: cracks como Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Chikorita, Chimchar, Totodile, Tepig, Chespin…

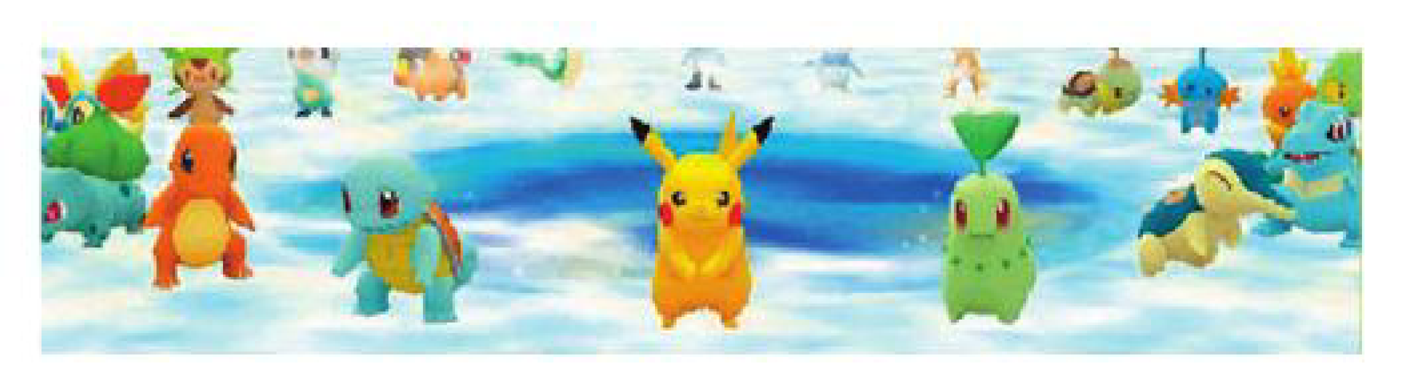


La nómina de Pokémon que podremos incorporar a nuestra aventura es sencillamente enorme, sobre todo con figuras históricas como Bulbasaur, Charmander o Squirtle, que lucen con nuevos complementos y con habilidades y ataques recién pasados la ITV. Todo ello, en mitad de unos escenarios fabulosos y que lucen en todo su esplendor gracias al 3D, aunque el juego también está disponible en 2D. Sencillamente juego bonito.

de nuestros amigos. Así, la acción arranca en Villa Serena, lugar donde reina la tranquilidad y la paz cotidiana y en el que viviremos con nuestro Pokémon tan plácidamente como siempre. Sin embargo, tanto nuestra compañera como nosotros mismos no tardaremos en abandonarla para incorporarnos al Grupo Investigador, una sociedad dedicada a explorar y cartografiar el mundo. Será el punto de partida para una serie de trepidantes aventuras en los enormes territorios misteriosos repletos de Pokémon.

> Múltiples estrategias por turnos, ataques combinados, megaevoluciones y tácticas en grupo para enfrentamientos épicos

Como es tradición en la serie, la exploración del terreno será uno de los puntos básicos de la misión. Aparte, aquí tendremos que peinar unos territorios no están exentos de peligros: abundan las trampas, mecanismos, accidentes geográficos como lagos o arroyos y, como no podía ser de otra forma, nuevos Pokémon con caras de pocos amigos. Por suerte, también tendremos pingües recompensas esperando en los niveles más avanzados, si es que llegamos a ellos, ya que la fatiga y el debilitamiento que nos esperan se pagarán caro, pues daremos con nuestros huesos en la entrada del nivel en cuestión y, para más inri, perderemos tanto nuestros objetos como nuestro dinero por el camino.



Mucho ju(e)go

El catálogo de sorpresas e innovaciones del juego es realmente impactante. Aparte de la aparición de la megaevolución por primera vez en la saga, también podremos disfrutar del regreso feliz del test de personalidad, tras haber estado ausente en «Portales al infinito», aunque también se puede elegir el Pokémon inicial manualmente. Otro retorno de campanillas, aunque no siempre deseado, es el hambre, ausente también en



la entrega anterior, a excepción de algunas mazmorras, así que habrá que llevar la despensa y el estómago llenos por si acaso. Asimismo, la apariencia del Pokémon protagonista ahora será personalizable con complementos tales como pañuelos, por ejemplo, y la consigna Kangaskhan se elimina a favor de un sistema de almacenamiento más afinado. Lo que sí se implementa es el Orbe Unión, que sustituirá al tradicional tablón de anuncios, como nuevo sistema que permite al jugador echar un vistazo rápido a los Pokémon que con que se haya topado en otros lugares, y también a aquellos con los que posea una conexión. En fin, mucha tela que cortar, la verdad.





UNA NUEVA DIMENSIÓN

Pero no hay que pensar en negativo, porque una vez que nos adentremos en estos mundos "megamisteriosos", todo adquirirá una nueva dimensión y magia: la propia estructura y las ubicaciones de los Pokémon cambiarán cada vez que entremos en un lugar del mapa que, además, se irá completando a medida que exploremos cada piso, ampliando su parcela y sus recovecos perfectamente orientables gracias a la brújula de la pantalla táctil, más útil que nunca.

A la hora de entrar en acción, la mecánica seguirá las bases y líneas maestras de los juegos de la serie «Mundo misterioso», con cada acción representando un turno: cuando nos desplacemos una casilla, utilizaremos un objeto o movimiento determinado y concreto, mientras que los demás Pokémon realizarán sus propias acciones. Siempre que permanezcamos inmóviles, nadie tomará la iniciativa ni atacará, así que lo mejor es ir con cautela, aprovechar cada uno de tus turnos y prepararse para plantar batalla a los Pokémon enemigos en todo momento.

Otro punto clave a la hora de capturar es desplegar nuestra mejor estrategia por turnos durante los enfrentamientos y combinar las diversas técnicas de cada animalito para formar un ataque combinado, con vistas a que todos los Pokémon

Tendremos la posibilidad de escoger dos Pokémon entre 20 disponibles: uno nuestro alter ego y otro como acompañante

Aunque permanezca fiel a su naturaleza "campestre", este título no puede negar el ADN galáctico y hasta legendario que preside la saga «Mundo misterioso». Una saga que, por cierto, ya ha cumplido diez años (la mitad de todo el universo Pokémon) y que ha dado a luz títulos tan memorables como «Equipo de rescate Rojo», «Equipo de rescate Azul», «Exploradores del Tiempo», «Exploradores de la Oscuridad», «Exploradores del Cielo», «Adventure Squad» y «Portales al Infinito».

Help!

Las llamadas de auxilio se intensifican más que nunca en esta aventura solidaria como pocas. Esto es, si todos nuestros Pokémon se debilitan en un territorio, que no se te caigan los anillos a la hora de pedir a un amigo que te rescate. Y es que, si otros jugadores acuden a nuestro socorro, continuaremos nuestra aventura y mantendremos todos los objetos. También podremos utilizar la función StreetPass con otros jugadores para que uno de los integrantes de su equipo sea nuestro Pokémon de apoyo para la siguiente aventura.

Trabajo en equipo

Una de las claves del juego es la máxima de que la unión hace la fuerza: gracias al Orbe Unión podremos aceptar peticiones de otros Pokémon que se harán colegas nuestros y se incorporarán a nuestro equipo si les echamos una mano amiga. Y, claro está, el trabajo en equipo tiene sus recompensas para todos, ya que, al satisfacer ciertas condiciones en los territorios, nuestros Pokémon estarán pletóricos, lo cual aumentará sobremanera su potencia, hasta el punto de que algunos de ellos llegarán incluso a mega-evolucionar y convertirse en auténticos purasangres con poderes prácticamente de otra dimensión.





de nuestro grupo lancen su ofensiva contra un solo blanco en un turno. Y habrá que estar muy atentos a las fortalezas de nuestro equipo, por si hay que pedir una pequeña ayuda de nuestros amigos para beneficio de toda la comunidad.

No hay que olvidar otra de las características principales de cualquier aventura Pokémon: recolectar ítems y encontrar objetos útiles desperdigados por los territorios a recorrer, que nos vendrán de perlas a la hora de combatir y hacer más poderosos nuestros ataques. Algunos incluso nos permiten curar a Pokémon de nuestro grupo, mientras que otros se pueden arrojar al enemigo para hacerles "pupita". Los brazales, por su parte, son objetos especiales que llevarán equipados nuestros Pokémon: en ellos podremos engarzar los iristales que encontremos en los territorios para obtener ciertas ventajas. Pero ojo porque dichos iristales desaparecerán una vez que abandonemos dicho territorio.

En definitiva, una aventura con tintes épicos y con mucha tela que cortar, aparte de unos gráficos y unos escenarios impactantes e insólitos dentro de la larga trayectoria de la saga. Desde luego, una tarta de cumpleaños inmejorable para celebrar los 20 añazos de Pokemon (aunque, desde luego, no será el único dulce que catemos con sabor a Pikachu). A hacerse con todos.

Una completa exploración por Villa Serena, un mundo repleto de peligros y sorpresas, pintado con unos gráficos bellos y detallados



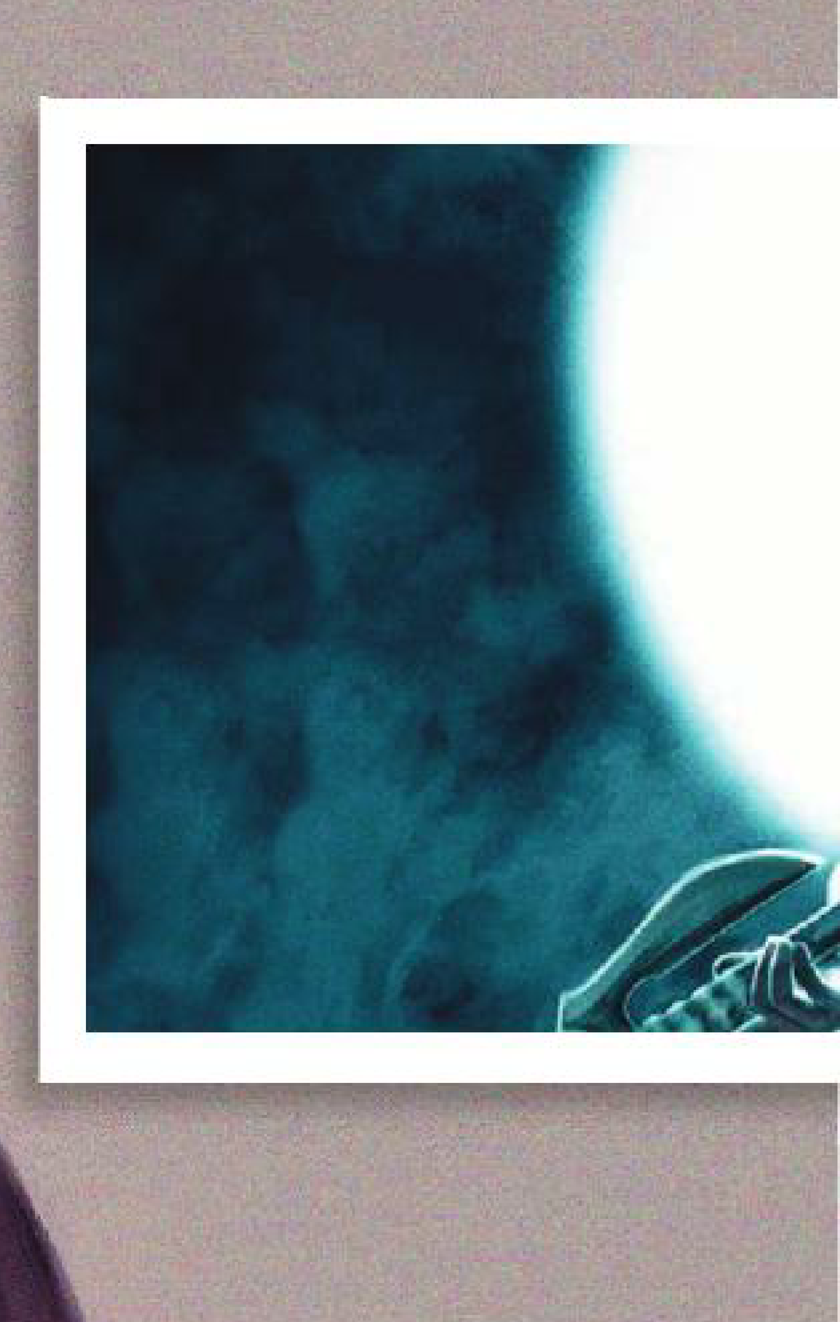




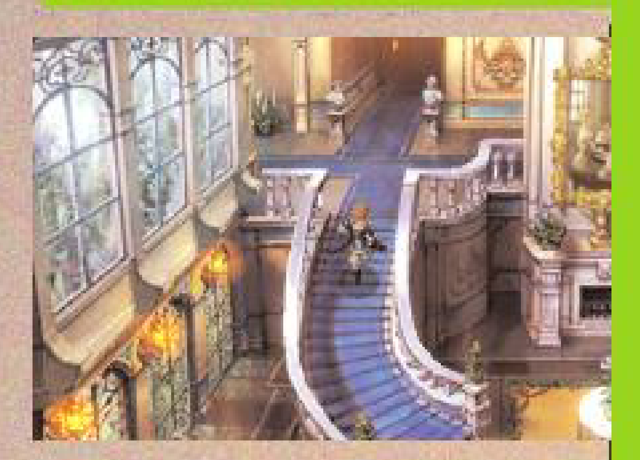
720 Pokémon (de momento) dan para mucho, por lo que el fanático más veterano se encontrará con algunas criaturitas cuya pista tenía perdida desde hace año, más otros personajes tipo "figurantes con frase" como Pancham, Shelmet o Jirachi. Todos ellos, a pesar de todo, con una capacidad de ataque y defensa que, en momentos determinados, pueden salvarnos de más de un apuro. Además, son tan adorables y tan simpáticos que les llevaríamos a merendar donde quisieran.



Bravely Second End Layer



Square Enix | JRPG
26 de Febrero | 12+
www.nintendo.es







Pequeños grandes detalles

Sin duda esta secuela de «Bravely Default» da rienda suelta a nuestras tácticas más guerreras Pero para que no todo sean batallas encendidas y a cara de perro (aunque sea caniche) a lo largo de unos escenarios tan extensos que tendremos que usar vehículos variopintos, también podremos pedir tiempo muerto con los nuevos minijuegos disponibles, que le darán un plus de competitividad y alegría al guiso. Por cierto, hablando de jolgorio, ojo a la festiva banda sonora de Ryo, líder del grupo J-Pop Supercell, que ya entra por los oídos desde su mismísimo nombre y nos anima para afrontar los desafíos.





Secundarios de lujo

Uno de los atractivos del juego es su riqueza argumental, no solo limitada al intenso y dramático meollo principal, sino que también propone un gran número de historias paralelas que explorarán perfectamente el vasto mundo propuesto por Square Enix. Para ello, tendremos un buen ramillete de secundarios de lujo, entre ellos algunos viejos conocidos como la guerrera Edea Lee y la cazademonios Magnolia Arch, aportando todo su ardor y coraje en la misión de rescate de la bella Agnès. Aunque la palma se la lleva el heroico mosquetero Yew Geneolgia, que ofrece todo su valor a la aventura.



La secuela del celebrado «Bravely Default» continúa con nota las virtudes argumentales y jugonas de un título ya legendario del JRPG.

Otra de las perlas cultivadas para la 3DS es, sin duda, la secuela de «Bravely Default», uno de los juegos que mejor han definido el género de estrategia combativa de toda la familia portátil de Nintendo. La nueva aventura sigue fielmente los pasos de su antecesor, dejando pasar un tiempo prudencial desde los eventos sucedidos en la anterior aventura, y ha traído consigo nuevos peligros, sobre todo concernientes a la heroica Agnès Oblige y al heroico caballero a su rescate, Yew.
Precisamente el argumento es uno de los puntos fuertes del título, desarrollado cronológicamente dos años y medio después de los acontecimientos ya conocidos en la primera entrega. Así, la aventura arranca con Agnès a puntito de jurar el cargo como mandamás de la Ortodoxia de los Cristales, mientras que saca un hueco para firmar un tratado de paz con el reino de Eternia. Por si fuera poco, el Emperador Oblivion mete más leña al fuego, azuzando a su hada oscura Anne y su ejército de Portadores de Asteriscos, que raptarán a la pobre Agnès de forma poco cariñosa. Afortunadamente, tendremos un héroe de tomo y lomo para que las cosas vuelvan a su cauce.

Personajes con personalidad, novedades de campanillas y un sistema de combate innovador le añaden quilates a esta secuela

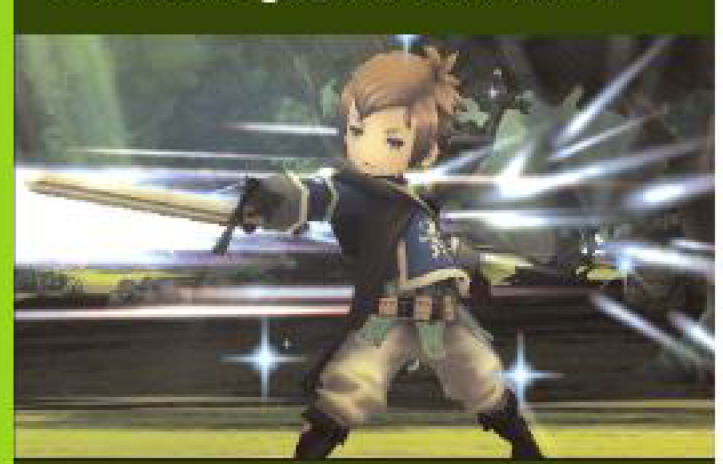
Estamos, pues, ante un JRPG como mandan los cánones, en el que tendremos que planificar nuestros movimientos tácticamente con el sistema Brave and Default para cambiar las tornas en plena batalla en lo que supone un giro innovador en el combate por turnos. También disfrutaremos de la compañía de una serie de personajes complejos y encantadores con los que podremos formar estrategias flexibles combinando aún más y mejor trabajos y habilidades. En lo que respecta a la jugabilidad, se verá potenciada por diversas mejoras e innovaciones. Por un lado, el sistema My Set, que nos proporcionará la opción de almacenar fácilmente los datos y configuración establecidos para cada personaje y sus correspondientes trabajos, habilidades y equipo. Y, por otro, tendremos la posibilidad de librar una serie de batallas sucesivas en las que no podremos resetear los puntos Brave pero, a cambio, será posible obtener recompensas de lo más interesantes.
Si a todo ello le añadimos unos esmerados gráficos (y con un 3D suave y fluido), un apartado sonoro sugerente y un cuidadoso doblaje de las voces originales en japonés e inglés, tenemos una de las gemas 3DS mejor talladas que nos esperan en todo el trimestre,, y con el buen gusto de Square Enix.



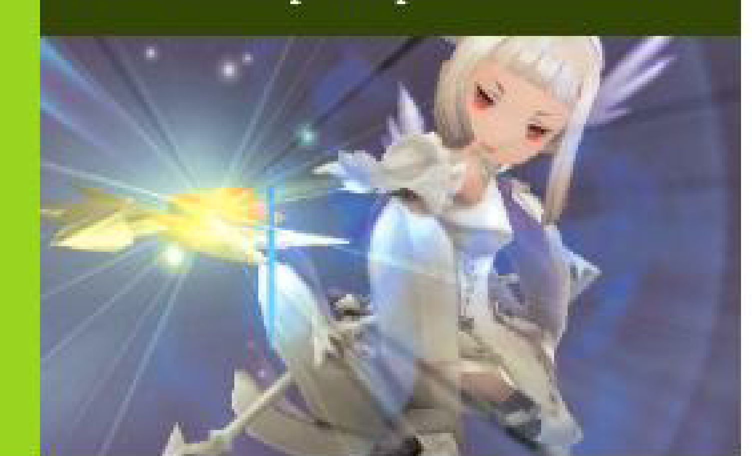
El esquematismo "amangado" y con reminiscencias cel-shading es una de las claves de la paleta gráfica del juego, que aporta una belleza singular a los movimientos más contundentes, una especie de aura mágica de la que no escapa su protagonista, Agnès. Como se aprecia en la imagen, los ataques y las herramientas a nuestra disposición salen de la chistera con elegancia y gracia singulares, pero que a nadie le confunda su apariencia naíf porque hace mucha pupa.

Con asterisco

Aunque el armazón básico de la aventura se respeta de forma coherente, esta secuela tendrá importantes novedades. Quizá una de las más notables es la que afecta a los trabajos disponibles para nuestros personajes, que sufren una reforma laboral de mucho cuidado. Así, tendremos más clases diferentes para elegir, pasando de las veintiséis de la anterior entrega a las treinta, con



una docena de gremios totalmente nuevos, como pastelero, obispo, esgrimista y hasta maestro de gatos. También, algunos de los Asteriscos (o catalizadores de poderes) ligados a estas profesiones sufrirán modificaciones, o incluso llegarán a desaparecer. Claro que también habrá algunos completamente nuevo, al igual que sus portadores originales, como Barbarroja, Profiteur, Chacal y demás personajes que una vez más se dejarán ver en esta nueva entrega. Precisamente estos portadores serán los protagonistas de algunas de las nuevas ramas argumentales de la historia, con Edea como principal correveidile.



Hyrule Warriors Legends

La épica aventura desarrollada en las vastas tierras de Wii U vuelve a la carga en los territorios de la hermana menor de la familia Nintendo, aquella en la que nadie esperaría batallas de proporciones tan enormes.

Por suerte para los amantes de las emociones portátiles, 3DS tiene la ambición y potencia suficiente para albergar dicho experimento hack 'n' slash sin que nada cambie, con la jugabilidad intacta y un puñado de sorpresas que dilatarán la experiencia vivida en Wii U. Para refrescar la memoria, «Hyrule Warriors» es un producto Wii U de acción masiva inspirado en «Dynasty Warriors», un clásico del hack 'n' slash puro y duro. Sin embargo, el jugueteo con el universo Zelda ha introducido a todos los personajes de la franquicia nintendera, ha rebajado su grado de brutalidad (sólo un poco) y ha instaurado la gracia, delicadeza y profundidad de un mundo con personalidad única.

En esta ocasión, la lucha perpetua contra hordas y hordas de villanos seguirá presente en «Legends» de 3DS y, además, multiplicará el número de ellos hasta rebosar el campo de batalla. Por eso, los nuevos personajes que encontraremos son un gran aliciente para salir bien parados de tal escaramuza, así como la nueva aportación de la versión que nos ocupa, que permitirá colocar a cuatro personajes en el meollo y cambiar el control de uno a otro con la pantalla táctil. Solo tendremos que presionar sobre su cara en dicho soporte y volveremos a intentarlo desde otro punto de vista, con las características de un nuevo acólito que, según parece, deberá ostentar el grado de comandante dentro del ejército. El resto de jugadores disfrutará de la libertad que ofrece la inteligencia artificial.

En el Modo Leyenda, tras la campaña principal, el grueso de la historia tendrá lugar en el universo visto en «The Legend of Zelda: The Wind Waker», aquella joya de Game Cube que vio la luz

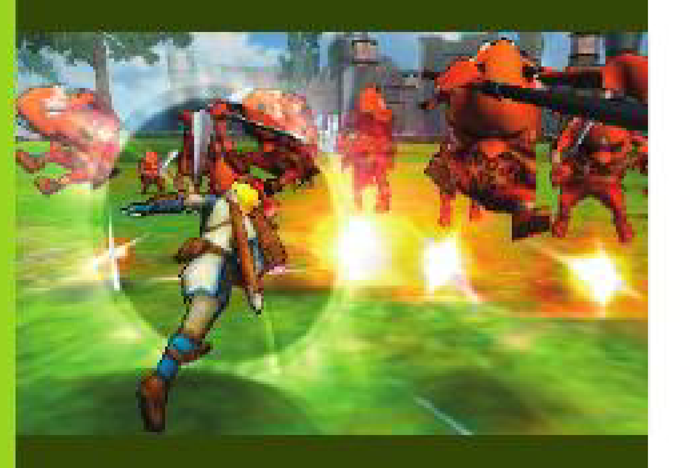
Nintendo | Simulación
20 Noviembre | 3+
www.nintendo.es



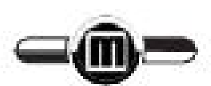


Nueva heroína

El nuevo personaje de «Hyrule Warriors», tiene un futuro prometedor entre las heroínas del mundo del videojuego. Linkle tiene un significativo parecido con Link, tanto en su vestimenta (traje verde, botas...) como en su apariencia física, con los ojos



azules y el cabello rubio al viento que destacan en el joven héroe; quizá por eso ella misma se considere la reencarnación del Héroe Legendario. Además de su brújula y mapa, destacan sus queridas ballestas y éstas funcionan igual que la de Link en «Link's Crossbow Training», es decir, otorgando flechas explosivas si su brillo es rojo o una sucesión imparable de ellas si es verde.





Mi hada

El Modo Aventura destacará por su excelso mapa de El Gran Mar, basado en «The Wind Waker». El juego de Game Cube estará muy presente y dicho mapa traerá modelitos de primavera-verano para todos los personajes basados en la aventura cúbica, así como objetos de búsqueda inspirados en la misma aventura. En este modo, la nueva función 'Mi hada' regala una fantástica criaturita con ropa personalizada que nos acompañará, proporcionará fuerza ofensiva a cambio de magia y subirá de nivel después de un pequeño entrenamiento. Ya que muchas de sus habilidades serán temporales, la nueva función está ligada a StreetPass.



La acción sigue siendo igual de trepidante en 3DS. El número de enemigos reunidos en hordas ha aumentado y su nivel de destrucción es mayor, pero los aliados, que podrán mejorarse con materiales exclusivos, también son mayores y su implicación en la causa total. Link y compañía podrán gozar de una batalla real y en 3D sólo en New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL. Los demás, tendrán que conformarse con un duelo frenético, aunque en 2D.

allá por el año 2003 y que traía jugosos niveles como Isla Initia, Isla Taura, la Isla del Dragón y la Isla del Diablo, en los cuales se han basado numerosos escenarios de esta nueva aventura que está por llegar.

Tras su extraordinaria participación en Wii U, «Hyrule Warriors» nos regala nuevamente apoteósicas batallas en el territorio portátil de 3DS

Los combates continúan siendo épicos, pero, esta vez, contaremos con una ligera ventaja para acabar con las bestias gigantes. La reunión de los comandantes aliados junto a dichos monstruitos provocará un mágico rayo capaz de generar una atmósfera verdosa en torno al bicho, una habilidad especial que hará mella en su sensibilidad a la hora de recibir ataques. Este nuevo movimiento solo podremos disfrutarla con cuatro jugadores a lo sumo, aunque seguro que merece la pena y nos ahorrará severos dolores en los pulgares.



No obstante, el juego guarda numerosos ases en la manga y, esta vez, desplegará su abanico para ampliar su target. En esta ocasión, las chicas no se sentirán desplazadas y podrán repartir estopa con un personaje importante femenino, nada más y nada menos que Linkle, también conocida como la versión femenina del adorado Link. La joven, que pronto confeccionará su propia lista de fans, tendrá su propia historia y ésta se desarrollará paralelamente a la trama principal.

Fuerza unida

Presentado como el juego estrella del género en 3DS, nadie querrá pererse el estreno. ¿A quién no le gustaría usar el mandoble y quedarse solo en el campo de batalla? No es fácil y puede que necesitamos una pequeña ayuda. Po ello, compañeros de «The Wind Waker» como Tetra, Daphness Nohansen Hyrule, Toon Link y Skull Kid, aparte de Linkle, se sumarán al sarao para participar



y dar un buen repaso al personal en territorio hack 'n' slash. Además, malos malísimos de la talla de Kranos y Ganon Fantasma se darán cita como jefes finales, y los Miniblins y los Gran Blin también aparecerán para tocar las narices. Pero eso no es todo, ya que todos los personajes de «Hyrule Warriors» de Wii U entregarán su invitación para tan magno evento, incluso los colegas de los DLC's. En cuanto a los objetos, una ocarina dorada similar a la de «Ocarina of Time» para viajar entre las estatuas búho y un martillo se intuyen como las principales nuevas aportaciones en este ámbito.



Pokkén Tournament

Que los pokemoníacos de pro se vayan preparando porque, allá por primavera/verano, tendrán un volcán en erupción en su Wii U: nada menos que el combate Pokémon más salvaje nunca visto.

Los fans de Pokémon están de enhorabuena: Nintendo tiene previsto darle un acelerón a la franquicia de muchos quilates, y uno de los sus puntos fuertes es, sin duda, este nuevo lanzamiento primaveral para la Wii U. Un título de lo más esperado, ya que «Pokkén Tournament» lleva las luchas Pokémon hacia un nuevo género con su plantel de Pokémon jugables que incluye a favoritos de los fans como Lucario o Blaziken y con los controles intuitivos y montones de movimientos Pokémon espectaculares. Ya se sabe que las luchas a gran escala son habituales en el universo Pokémon, junto con la saga «Super Smash Bros» que, con todas sus variantes y afluentes, lleva repartiendo cera arcade durante unos cuantos años en las consolas de sobremesa de Nintendo.

Ahora le toca el turno a la Wii U, banco de pruebas perfecto para comprobar cómo suenan los ataques más furibundos de nuestras adorables criaturitas preferidas. Ya disponible en las máquinas recreativas japonesas, en primavera/verano lo tendremos entre nosotros gracias al desarrollo de Namco Bandai, encargado de ponerle los guantes y el corazón al gran combate. Y decimos grande porque la cosa promete y pica alto: nada menos que a la saga «Tekken», santo y seña del género más peleón y aguerrido, donde tendremos a dos luchadores combaten entre sí utilizando varios Pokémon. Más directo y dinámico que nunca, el juego centra su jugabilidad en la acción, permitiendo disfrutar de él tanto a jugadores aficionados como expertos. Los jugadores pueden realizar movimientos y técnicas propias

Nintendo | Lucha, acción
18 de Marzo 2016 | 7+
www.nintendo.es







Año pokemoníaco

«Pokkén Tournament» será la joya de la corona Pokémon de 2016, pero no será la única. Porque Nintendo prepara un desembarco de categoría, con títulos como «Pokémon Rumble World» para 3DS (ya publicado como descargable en eShop

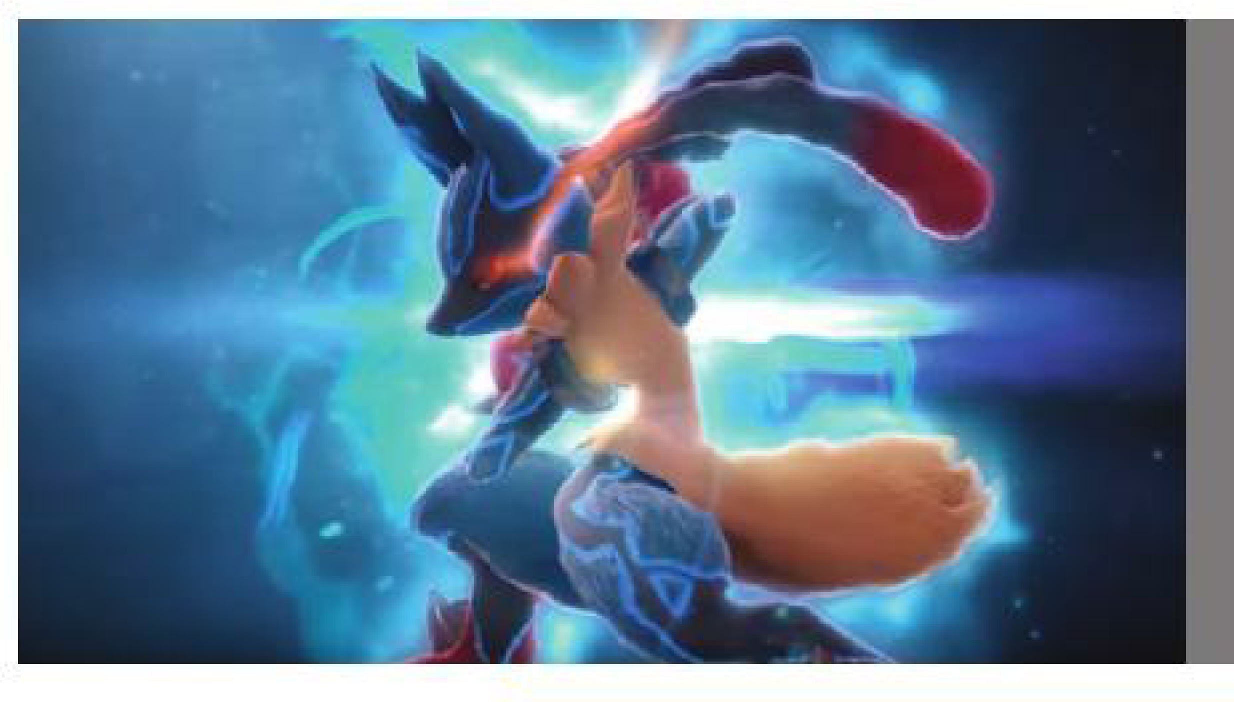


desde abril pasado), «Pokémon Mundo meg misterioso», con más de 700 especies de Pokémon, tres nuevos packs de 2DS de edición especial Roja, Azul o Amarilla, y dos nuevos sets de cubiertas para la 3DS con decoraciones clásicas e inspiradas en Mundo mega misterioso. Vamos, que va a ser un poké-año fino.



A cara de perro

La espectacularidad y la contundencia serán dos de las claves de este juego. No solo por sus ataques especiales y movimientos más fulminantes que nunca, sino por unos escenarios oscuros que recuerdan algunas arenas míticas de «Tekken» (también habrá otros campestres y hasta bucólicos para los Pokémon más "monos") y por algunas técnicas y estrategias de ataque en grupo, como la posibilidad de que entre un Pokémon de apoyo para reforzar nuestra coalición. Todo ello, más una jugabilidad fluida y asilvestrada, harán de este título el juego de lucha Pokémon definitivo.



La espectacularidad y la explosividad son dos de las características más destacables del juego, entroncado en la línea peleona de la franquicia. Como se ve en la imagen, los monstruitos más legendarios lucen con una riqueza de efectos especiales y un vigor de claroscuros que hacen pensar en un combate goyesco a garrotazos más que en un título para los más jovencitos de la casa. Y es que estos chicos se superan.

de los juegos de la saga y hasta realizar mega evoluciones para multiplicar la fiereza de nuestros luchadores.

> Infinidad de ataques y movimientos especiales, un bestiario asombroso y unos escenarios impresionantes definen una joya con alma guerrera

Con unos gráficos marca de la casa, y con unos escenarios interactivos donde los propios personajes serán los protagonistas, el juego presenta unos controles abundantes pero no liosos, para que cada ataque y cada movimiento especial tenga su propia carta de naturaleza dentro de la acción. Aparte, la GamePad también echará un cable valioso a la hora de conocer las características de nuestros contrincantes, sus puntos débiles y sus mejores opciones de ataque. Una de las claves de «Pokkén Tournament»" será la explotación de la naturaleza coleccionable de la franquicia, ya que tendremos Pokémon para dar, tomar, intercambiar y añadir a nuestra camada. Sin ir más lejos, Nintendo ha dado a conocer algunos de los más estelares como Mewtwo, criatura mítica de la saga, junto con Garchomp y Braixen. Si a esto le sumamos una banda sonora más electrizante que nunca para meternos en faena desde los primeros compases, una calidad gráfica impecable y numerosas sorpresas para los fans de la incombustible franquicia, está claro que estamos ante uno de los pesos pesados para Wii U en este 2016.

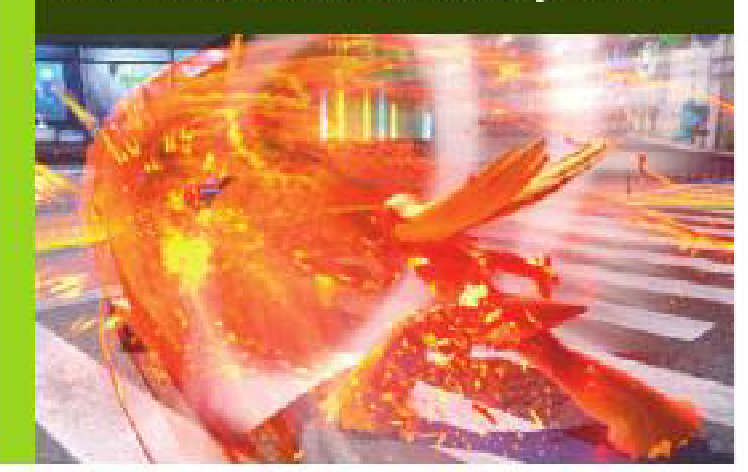


Todos para uno

La nómina de Pokémon disponibles es apabullante: podremos disfrutar de las evoluciones de cracks como Machamps, rojo fuego y de clase Power para no dejar con cabeza gracias a sus movimientos de Corpulencia, Tajo Cruzado, Sumisión y a Bocajarro; Lucario y su megaevolución Mega-Lucario, con sus ataques letales Esfera Aural, Ataque Óseo, Palmeo y Velocidad Extrema; Blaziken con su Onda Ígnea, Patada



Ígnea/Envite Ígneo, Pájaro Osado, Gancho Alto y Patada Salto Alto; el gran Pikachu (también en su versión Pikachu Libre) con sus legendarios Rayo, Moflete Estático, Bola Voltio y Trueno; Suicune emanando un vaho gélido y ejecuta potentes ataques y movimientos como Rayo Aurora, Hidrobomba, Manto Espejo y Ventisca; Gardevoir sacando de la chistera su poder psíquico y sus movimientos de Psicocarga, Poder Reserva, Paz Mental+Psíquico y Hoja Mágica; Gengar, de clar Technique, y con su Bola Sombra, Hipnosis, Puño Sombra y Maldición para dar y tomar; Weavile arreando zarpazos de lo lindo... Lo dicho, una fauna de lo más variadita y fiera.



Yo-Kai Watch

El fenómeno «Yo-Kai Watch», peso pesado en el mundo del entretenimiento japonés, llegará a nuestra Nintendo 3DS a lo largo del presente año, también desarrollado por Level 5. Vaya por delante este anticipo.

La fascinación nipona por el coleccionismo, los sistemas virtuales y las criaturas multiformes no solo abrió una nueva vía dentro del género RPG en Japón, sino que creó una religión de fans tan fuerte que llegó a cualquier sistema de entretenimiento. Y es que, además de un divertido juego y dos secuelas («Yo-Kai Watch 2: Shin'uchi» y «Yo-Kai Watch 3»), la historia pasó a mayores con varias adaptaciones manga, una serie televisiva y hasta un par de pelis. Pero todo ello ocurría en la Tierra del Sol Naciente, dejando el espacio occidental únicamente en manos de los productos similares que todos conocemos. Hasta ahora. «Yo-Kai Watch»' prepara su desembarco en nuestros dominios sin ser un simple juego en el que coleccionar bichitos y repartir camorra. A diferencia de otros juegos, en los que las criaturas estaban a la orden del día e, incluso, barrían las hojas del porche, en esta aventura gozaremos de un poder especial. El dispositivo Yo-Kai Watch que conseguimos al principio de la acción manejando al prota, Nate Adams, no es un reloj sin más, sino un artefacto con el que descubrir criaturas invisibles y fantasmagóricas que pululan a nuestro alrededor y planean travesuras en el pueblo de Springdale. Qué sorpresa nos llevaremos (o fingiremos llevarnos)

Nintendo, Level-5 | Rol (RPG)
2016 | 7+
www.nintendo.es



Personajes

Nate es el "prota" y el descubridor del Yo-Kai Watch, pero a él se le suman Whisper, el autoproclamado mayordomo Yo-Kai y consejero de Nate; Jibanyan, el com-



bativo gatito Yo-Kai; y su amiga Katie, otra víctima de las diabluras de los bichitos. Aunque quienes demandan mayor atención son los terroríficos Yo-Kai escondidos, con nombres tan variopintos y siniestros como Blazion, Insomni, Kyubi, Venoct, Pupsicle, Snotsolong, Wiglin, Steppa, Rhyth, Rhinoggin, Negasus...



Yo-Kai Oni

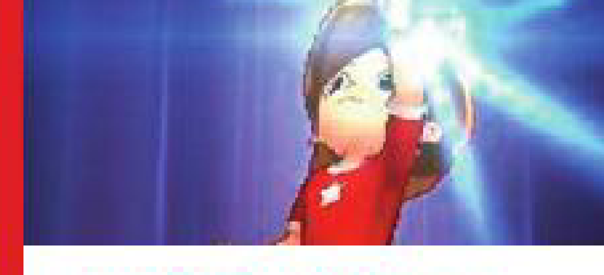
La temática del juego tiene tintes terroríficos y misteriosos, pues la naturaleza Yo-Kai no dista mucho del concepto de fantasma. Así dispondremos de lúgubres eventos como el 'Oni Time', un reino de pesadilla



donde el objetivo es encontrar cofres de tesoros con objetos especiales, siempre escapando de la vista de los Yo-Kai. Si no somos cuidadosos, un temible Yo-Kai Oni nos perseguirá hasta derrotarnos, si es que no huímos antes del lugar o le vencemos con un personaje poderoso de nuestro equipo.



Hay multitud de Yo-Kai y muchos de ellos tienen cabida en nuestro equipo, siempre y cuando luchemos por el bien y tratemos de acabar con las travesuras de la otras malvadas criaturas. El Yo-Kai Watch es la base del juego y la pieza vital para organizar un séquito a la altura de las circunstancias. ¡Pero que no te tomen por loco, pues solo tú los puedes ver!



cuando nos topemos con tan preciado regalo en la búsqueda de aburridos insectos. Uno de los Yo-Kai, Whisper, salido de una misteriosa cápsula, nos hará entrega del mágico reloj y juntos iniciaremos una travesía a la que se unirá el gato Yo-Kai Jibanyan.

> Con el poder del Yo-Kai Watch, ninguna criatura invisible volverá a fastidiar sin sufrir las consecuencias. ¡Que se preparen!

Más que un equipo, tendremos que formar un círculo de amigos con los llamados Yo-Kai, aunque llevaremos la voz cantante. Tras ofrecerles un apetitoso alimento a los Yo-Kai salvajes, podremos derrotarles con el resto de nuestro equipo y éstos, de forma voluntaria, nos ofrecerán su medalla para formar parte de nuestro séquito en el llamado Yo-Kai Wheel. Con el tiempo, nuestros Yo-Kai, que se dividen en ocho tipos, se fortalecerán y evolucionarán al mezclarse con ciertos elementos u otros compañeros, creando un poderoso elenco fácilmente manejable a través de la pantalla táctil.



Pero aunque algunos combates son para entrenar a nuestro equipo, nuestro objetivo número uno es, cómo no, llevar la paz a nuestro pueblo. Destruir a los 'Yo-Kai' perversos con nuestras criaturas es la misión principal, así como a los jefes Yo-Kai, pero también contamos con aventuras secundarias para conseguir experiencia y recoger nuevos ítems en los mini-juegos de caza y pesca. Sin duda, vamos a estar muy ocupados

Batallas épicas

El triunfo en los combates depende del equilibrio del equipo. Como Springdale es grande y nosotros infatigables aventureros, no tendremos problemas en "peinar" la villa, trabar amistad con distintos monstruitos y hacer misiones para ellos. El siguiente paso es descubrir los puntos fuertes de nuestros luchadores, aprender a cargar sus movimientos animáximum, detectar los puntos débiles del rival y, una vez nos hallemos en el 'ring', apuntar certeramente al contrincante que elijamos. Combinar acólitos y cambiar a tiempo de contendientes será vital para ganar.

Super Smash Bros.

Año largo ya que hizo acto de presencia en sus dos versiones para Wii U y 3DS, cargado de energía. Ese vigor hoy no ha mermado un ápice, por el contrario ha aumentado gracias a actualizaciones, más contenidos y nuevos luchadores para batallas sin fin.

Wii U

Si un juego ha podido demostrar las virtudes de Wii U ese ha sido «Super Smash Bros.». Durante año y pico desde su lanzamiento, hemos podido disfrutar del esplendor de combates a 1080p y a 60 imágenes por segundo, con absoluta ausencia de bordes serrados en los modelos tridimensionales y una suavidad que ni algunas películas 3D se atreven a exhibir. La capacidad de reproducir en pantalla ingentes elementos en movimiento y las perfectas evoluciones simultáneas de múltiples personajes han dejado ojiplático a más de uno, sobre todo en los celebrados combates Smash de hasta 8 luchadores al mismo tiempo. Y suma y sigue, porque la obra ingeniada por Masahiro Sakurai sigue apabullando hoy día en esta consola con continuas actualizaciones que han mejorado aún más el equilibrio de algunos elementos y dinámicas, incrementando la



experiencia de juego. No obstante ya era, y sigue siendo, un juego novedoso por la tonelada de modos de juego vertidos sobre aquella idea de meter a los afamados personajes Nintendo en una melee competitiva de puñetazos, saltos y golpes especiales, en el primigenio «Super Smash Bros.». Dieciséis años después, la versión para Wii U nos ofrece partidas en tableros esperando turno, crear escenarios a tu gusto, pagar en moneda del juego en



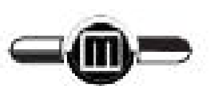
58 luchadores, 84 escenarios, 200 gorros y disfraces, más de 700 trofeos y 507 temas musicales: «Super Smash Bros.» sigue en plena forma



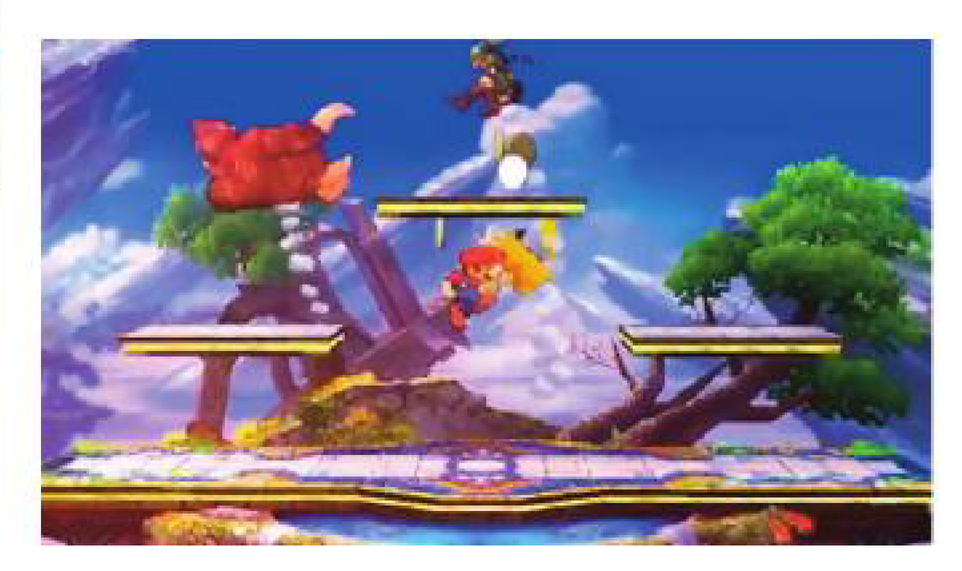
determinados retos, ver películas específicas de cada personaje, Eventos con guiños a juegos originales... un sinfín de opciones que nos mantiene pegados al control y que junto a la posibilidad de incorporar a la diversión figuras amiibo y la disponibilidad de, nada menos, 58 luchadores, hacen de este título tan actual como imprescindible.

Luchadores amiibo

- Estrenados en «SSB», estas figuritas son un imprescindible por la posibilidad de guardar datos del juego, compartirlos y entrar como un luchador más en los combates.
- Nuestro amiibo, que representa a un personaje con habilidades propias, podrá participar en la batalla de diversas formas: luchando contra otras figuras, haciendo que nosotros peleemos contra ellas, formando equipos o peleando contra otro usuario que a su vez haya "importado" los datos de su propia figura.
- Cuando nuestro amiibo lucha, adquiere experiencia e incrementa sus habilidades poco a poco, subiendo de nivel, mejorando sus tácticas y adquiriendo nuevos ataques, armas y combos.
- Tu amiibo aprenderá tácticas de sus adversarios y puedes entrenarlo. Y si le das los accesorios que encuentres en el juego, podrás aumentar sus estadísticas de ataque, defensa y rapidez.
- Una treintena de amiibo disponibles para Wii U y New Nintendo 3DS, y también compatible con 3DS y 2DS gracias al accesorio lector/grabador de NFC.



Como en Wii U, los apoteósicos combates a 60 imágenes por segundo le sientan de maravilla a la portátil de Nintendo. Y si en la plataforma de sobremesa nos quedamos enganchados al tablero de su Mundo Smash, de vocación party game, 3DS tiene también su magnífico y divertido mundo exclusivo con



Smashventura, que nos invita a unirnos a otros tres competidores dentro de un laberinto durante cinco minutos intensos. No obstante entre ambas versiones existe gran simbiosis, al punto de poder compartir los personajes hechos en el taller, incluso servir 3DS como mando para jugar en Wii U. Pero lo que de verdad les une a estas dos consolas es la rabiosa jugabilidad de «Super Smash Bros.», la infinidad de modos de juego y las enormes posibilidades de vivir combates en la cumbre con luchadores marca de la casa tan carismáticos como Mario, Pikachu,Donkey Kong, Link, Samus...más invitados de lujo, como Sonic, Pac-Man, y un puñado de luchadores sorpresa y desbloqueados, como Ness, Falco, Wario... Hasta casi 60 luchadores dispuestos a saltar a la arena de varidos y espectaculares escenarios, repletos de objetos, utilizables contra el adversario, y de potenciadores (botas con las que golpear, martillos, alas para permanecer más tiempo suspendido...) y ataques especiales modificables, para que cada personaje tenga hasta una docena de movimientos exclusivos. La lucha se convierte en un festival de mamporros bajo una asombrosa iluminación dinámica que no hace que el motor grágico dude ni un solo frame a

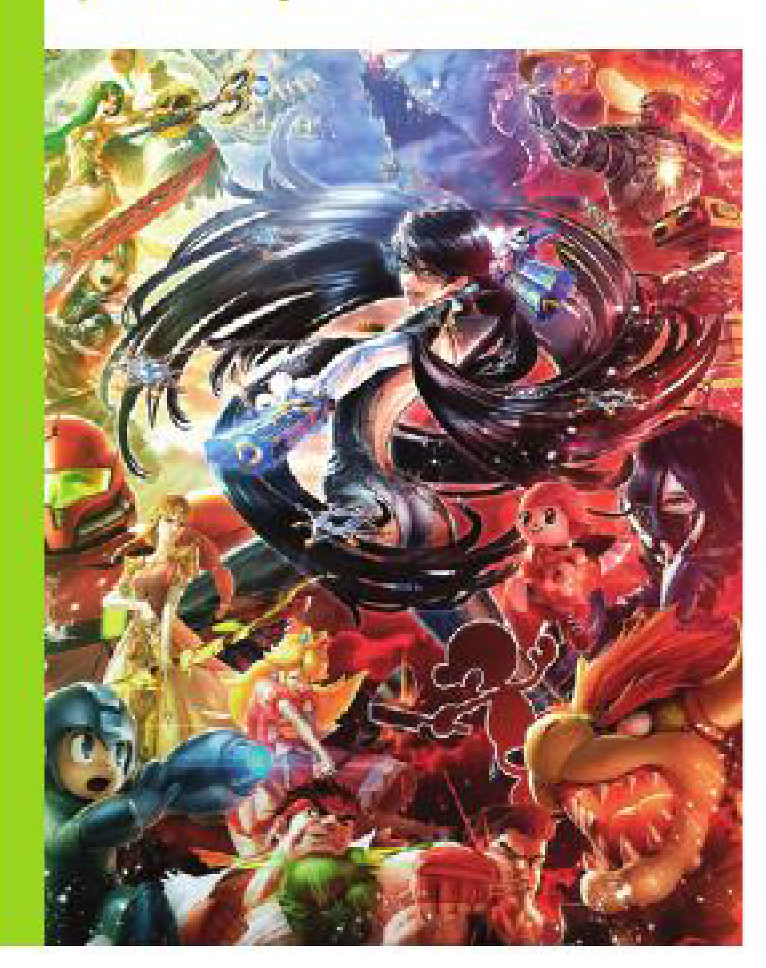


Más de 100 desafíos o personajes y escenarios ocultos a tutiplén son solo algunos alicientes presentes en «Super Smash Bros.» para 3DS

la hora de mover los detallados modelos poligonales. Pura delicia es probar las habilidades de los personajes en el modo Smush Run. Todo con la profundidad de la pantalla tridimensional de 3DS y las inmensas posibilidades de personalizar la partida en el multijugador, amén de aprovechar las "vitaminas" recibidas también en esta versión con actualizaciones que siguen permitiendo las mejoras horas de lucha nunca vistas en la consola.

Actualizado

«Super Smash Bros.» emergió a finales de 2014 como un juego de acción y lucha potentísimo en todas sus facetas, tanto para Wii U como par 3DS. No obstante hasta el día de hoy se han realizado actualizaciones jugosas, mejoras como ajustes en los patrones de daño de algunos luchadores, incrementar el equilibrio en la experiencia combativa o compartir repeticiones. También nos han llegado DLCs en forma de escenarios, personajes y accesorios. En febrero llegarán más como los protagonistas de «Bayonetta» y «Fire Emblem Fates» (Currin), así como el escenario Midgar de «Final Fantasy VII» y nuevos gorros y disfraces para los luchadores Mii.



Far Cry Primal



Ubisoft | Acción, aventura
Febrero | 18+
www.ubisoft.com/es-es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Naturaleza salvaje

Muy pocas veces se tiene la oportunidad de disfrutar y ser testigo de una explosión de naturaleza salvaje en toda su riqueza y esplendor como aquí. En plena fertilidad insólita tras la retirada de los glaciares, la Tierra brotó de prosperidad y también peligros mortales: secuoyas, taiga, pantanos, tundras… Todo alberga su propia fauna, detallada como si de un estudio naturalista se tratase, incluso con especies tan contundentes como las grandes manadas de ciervos o los feroces lobos gigantes, sin olvidar esos mamuts lanudos que quitan la respiración. Impresionante.



Antropología survival

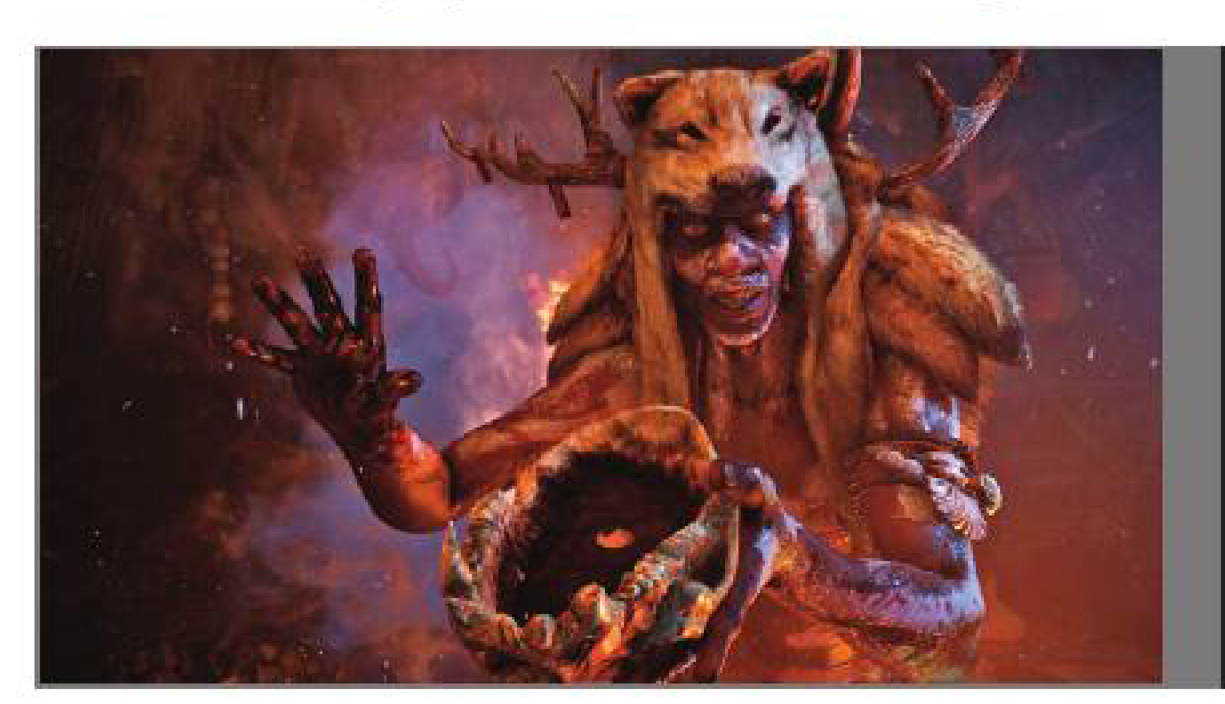
«Far Cry Primal» ofrece una visión del ser humano que raras veces podemos disfrutar en este sector tan "ciborg". Un ser humano apabullado por su entorno, sometido a constante lucha no solo por su propia supervivencia sino por la supervivencia de la especie como tal, obligado a inventar de la nada tácticas y herramientas para pelear cada dos por tres en un territorio hostil... Y no solo eso: también están presentes ritos ancestrales, pinturas rupestres y hasta creencias funerarias que hacen de este juego algo muy especial y sugererente.

Ubisoft le cambia la cara a una de sus franquicias más señeras con una aventura prehistórica repleta de peligros y bestias del sur (y el norte) salvaje.

A pesar de honrosas excepciones como «Dino Crisis» o «Turok», la Prehistoria no ha sido convenientemente representada en el mundillo de los videojuegos. Y eso que tiene todas las papeletas para triunfar: acción, combate, enemigos titánicos, supervivencia... pero la tentación de colocar algún extraterrestre, caballero zodiacal o un astronauta despistado es demasiado fuerte como para dejar las cosas en su sitio. Hasta que hete aquí una saga tan atrevida y sin complejos como «Far Cry» para reivindicar la épica jurásica como mandan los cánones. Nada raro, ya que la veterana saga de Ubisoft siempre se ha caracterizado por su valentía y amplitud de miras. Aquí la Edad de Piedra se presenta como un territorio comanche en los albores de la humanidad, dominado por mamuts gigantes, tigres dientes de sable y otras "dulces" criaturas. En esta tesitura, el pobrecito homo sapiens (o aledaños) se encuentra a la cola de la cadena alimentaria, por lo que tendrá que agudizar sus escasas neuronas para no acabar convertido en un pincho moruno. Así, tomaremos la personalidad de Takkar, cuya misión será liderar a los suyos para cazar o ser cazado, creando un arsenal rudimentario pero mortífero, repeliendo bestias del tamaño de un trolebús y dándole caña a tribus rivales para conquistar la tierra de Oros y ser así un súper depredador dominante. Una de las virtudes del juego es su propuesta survival. No nos andaremos con chiquitas ni habrá tiempo para demasiadas estrategias ni contemplaciones, habrá que dar primero y preguntar después. Aunque tampoco hay que basarlo todo en la fuerza bruta: como líder de nuestra manada, es nuestra obligación perfeccionar nuestras habilidades sociales y hacer crecer al grupo de manera sana y eficaz, incorporando desde una serie de personajes y "fichajes" duchos en diversos tipos de combates a bestias más o menos veloces o demoledoras.

> Mamuts gigantes, tigres dientes de sable y tribus asilvestradas harán de nuestra supervivencia prácticamente misión imposible

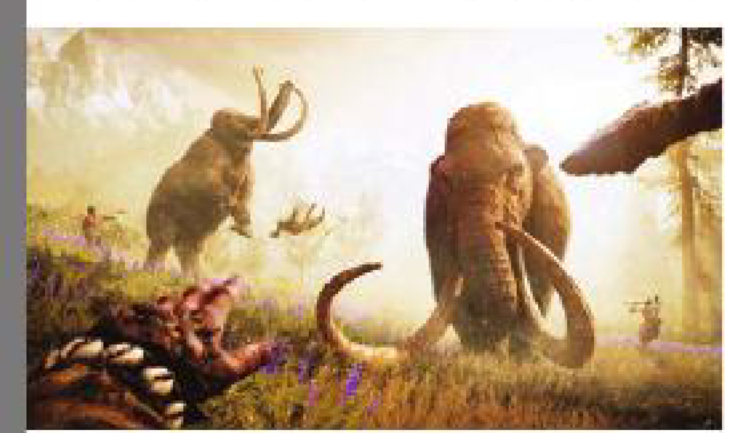
Otro aspecto sobresalientes del juego es su impactante realismo gráfico a la hora de recrear un mundo hostil. En este sentido es una gozada la sensación de peligro que desprenden algunos escenarios, dominados por la naturaleza salvaje, las montañas afiladas y una climatología que se vuelve un enemigo más. Si a esto le unimos un sonido fabuloso y una espectacularidad brutal, tenemos una de las propuestas más extremas y sugerentes de lo que va de año.



Si alguien piensa que estamos ante un juego "al uso" no hay más que subrayar la presencia del chamanismo, la magia, los cultos atávicos y los rituales cavernarios que Ubisoft ha incluido en "Far Cry Primal", enriqueciendo notablemente su iconografía y los factores con los que comprender el comportamientos del hombre primitivo. Un antropocentrismo sugerente que aporta un plus de luces y sombras al solomillo guerrero de su argumento, aparte de exhibir un poderío gráfico e imaginativo de muchos quilates.

Guía de juego

No es de extrañar que los seguidores de la saga «Far Cry» hayan abierto los ojos como platos tras los primeros compases de un episodio que no tiene nada que ver con el resto de la franquicia (pensemos en la cuarta entrega, tan reciente y tan distinta). Pero es que Ubisoft Montreal ha sido capaz de reinventar la saga llevándola al extremo más opuesto imaginable, y siempre con el ingenio y el buen gusto por banderas. Pero también conectándolo con la filosofía marca de la casa, que por algo han llamado "la Edad de Piedra del caos y la irreverencia" al zafarrancho montado. Una etapa (pre)histórica donde tendremos que crear utensilios y armas con los huesos de las bestias asesinadas, dominar el fuego para ahuyentar a depredadores nocturnos, rematar a las presas que pensamos hemos dominado teniendo cuidado con que su olor impregnado en nuestro cuerpo no atraiga a más enemigos... Eso, y lidiar con las tribus rivales, no tan diplomáticas como quisiéramos. Tal vez el juego pueda pecar de repetitivo, y sus misiones no ofrezcan un abanico gigantesco (lógicamente), pero el instinto y la épica que desprende es irresistible.





Fdo. Nexus

LEGO Marvel Vengadores

El mundo de los superhéroes aterriza de una pieza una vez más en territorio LEGO. Con una estética inconfundible, mucha acción, puzzles, plataformas y humor estos Vengadores enganchan de principio a fin.

TT Games ha demostrado infinita solvencia a la hora de adaptar licencias a videojuegos. La relación fructífera con la compañía de juguetes LEGO ya es dilatada, y nos ha deparado joyitas como «LEGO Marvel Super Heroes». Ahora vuelve al ataque tomando como materia prima las películas 'Los Vengadores' y 'La era de Ultrón' (también otras como 'Iron Man 3') para seguir explotando la fórmula de acción, plataformas y dosis de humor socarrón marca de la casa. Pero no queda ahí la cosa, en un más de lo mismo, sino que ha querido multiplicar las opciones jugables, aparte de introducir jugosas novedades que imprime el salto de calidad obligado que positivamente le distancia de otros juegos anteriores de similares características.

Aunque es un juego típicamente LEGO, tiene alma de sandbox, con un mundo libre amplísimo por el que pulular y explorar, por el que realizar misiones múltiples y resolver puzzles, aparte de recargar continuamente nuestro papel protagónico de agente miembro de SHIELD, con los poderes y habilidades de Los Vengadores. Como tal nos enfrentaremos a temibles tropas nacidas en Chinatown, en el mismo corazón de Nueva York, y nos dispondremos a salvar el mundo de las garras mecánicas de robots enloquecidos. Cómo no, viajando de escenario en escenario durante sus quince niveles principales, desde Asgard a Sokovia, pasando por Washington D.C., Sudáfrica y Malibú. Allí donde la acción nos llame, a darle cera a los malos y de qué manera.

Una interesantísima novedad respecto a otros títulos LEGO es la introducción de ataques combinados, es decir unir fuerzas de dos de nuestros personajes controlados para desencadenar un

Warner | Acción, aventuras
Enero | 7+
www.warnerbros.es/videojuegos

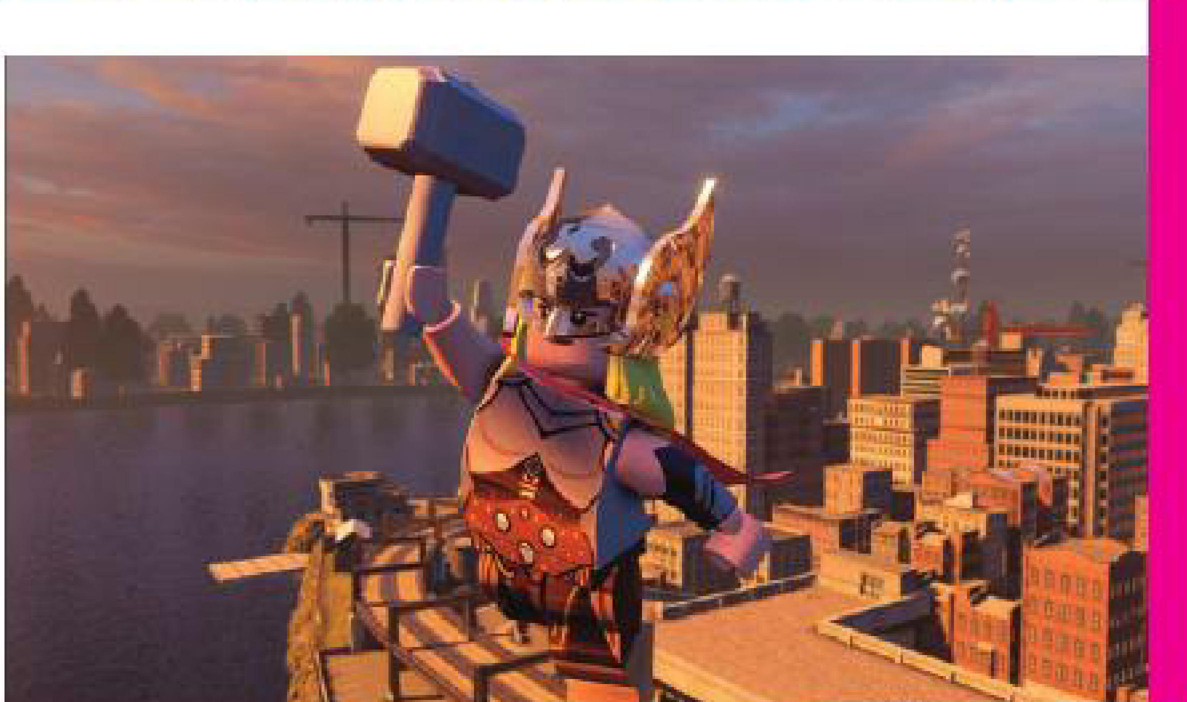
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





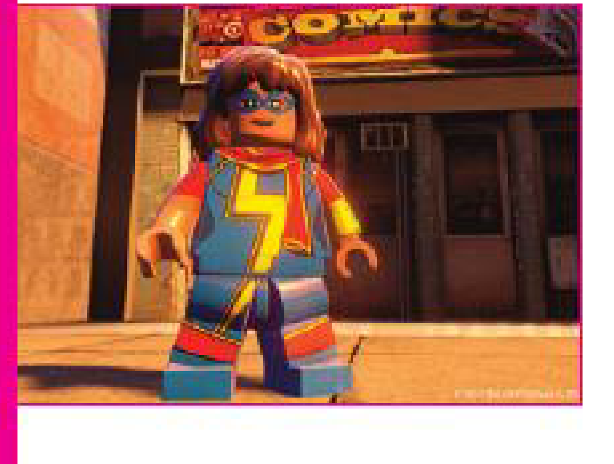






Universo Marvel

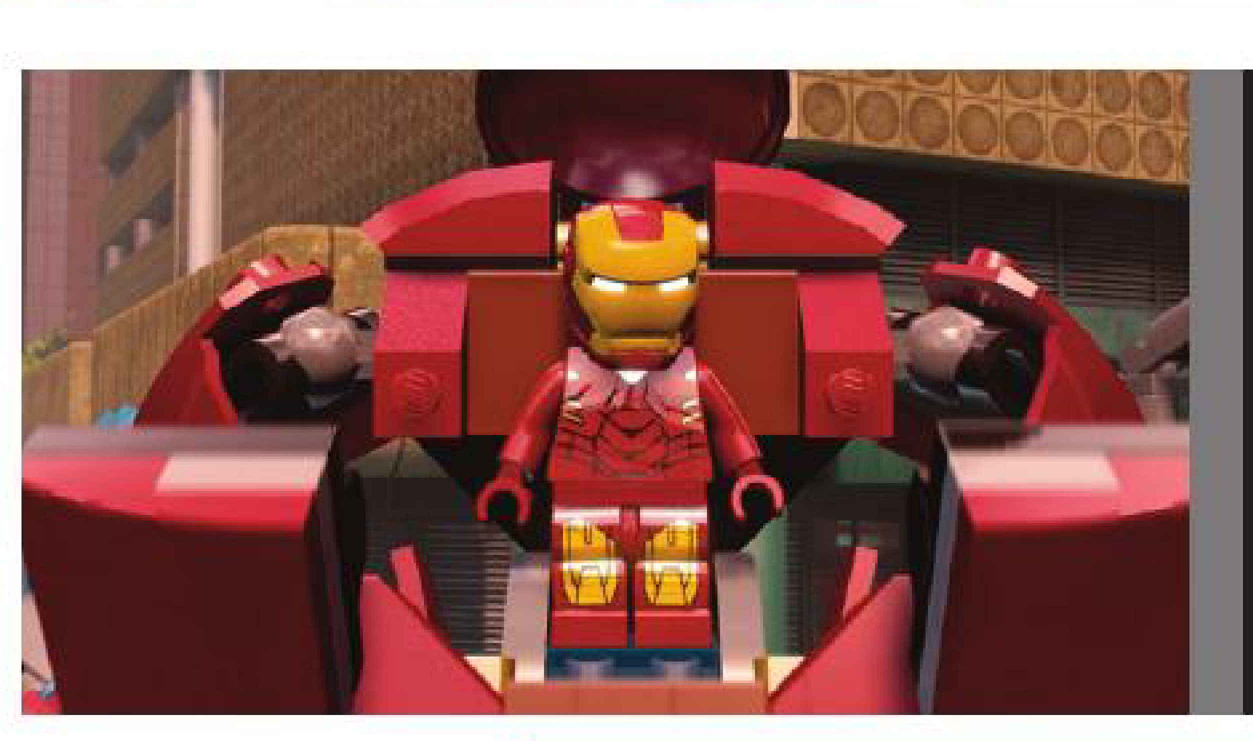
El amplio y diverso mundo del que disfrutamos en el juego tiene una pátina Marvel perfectamente recreada y fundamentada. Aparte de inspirarse en 'Los Vengadores' y 'La era de Ultrón', bebe de otras pelis como 'Iron Man 3' y 'Thor: El mundo oscuro', entre otras. También TT Games ha profundizado en los cómics de los superhéroes de la década de los 60 y en las series de televisión. Aparte de las habilidades que caracterizan a los personajes principales, se incide en la personalidad: Iron Man es irónico y las coléricas reacciones de Hulk nos recuerda el humor de los filmes.





Hasta 150 personajes

Desde el inicio tenemos a Los Vengadores: Capitán América, Iron Man, Viuda Negra, Ojo de Halcón, Hulk y Thor. Cada uno de ellos con características propias y sus peculiaridades, como en el caso de Iron Man que con cada una de sus armaduras MMK tiene animaciones y distintas habilidades. Pero además contamos con personajes inéditos, como Detroit Steel con su ametralladora, Jane Foster, Dr. Extraño, Ms. Marvel o Lou Ferrigno, el actor que fue Hulk en la serie televisiva de los 80. También al creador del invento, Stan Lee, que aglutina todos los poderes de Los Vengadores. ¡Y hasta 150 personajes!



Las animaciones son estupendas y aunque tienen el sesgo estético de la serie LEGO, nos permiten distinguir las cualidades en movimiento de cada uno de los personajes principales, incluso notar diferencias según el traje que llevan, como el caso de Iron Man. Sin duda no es un detalle menor, sobre todo cuando hay muchos personajes en liza, por ejemplo cuando formamos un equipo con otros Vengadores para llevar a cabo increíbles combos y movimientos especiales.

único ataque demoledor. Por supuesto, las peleas contra todo tipo de adversarios y temibles jefes finales están a la orden del día y dispondremos de recursos inéditos para derrotarlos, con combos y movimientos especiales. Otro aliciente del juego es la incorporación de los llamados Crime Events. Se trata de una llamada a la acción allí donde en un preciso momento se está produciendo un crimen, al más puro estilo de la serie «Batman Arkham». Este elemento le da un dinamismo singular a la trama global muy de agradecer, y tenemos hasta once eventos de este tipo, con persecuciones en vehículos y atracos incluido.

> Un aviso en el radar señala la activación del sistema Crime Events, para que el jugador vaya a resolver un asunto criminal que se produce en ese instante

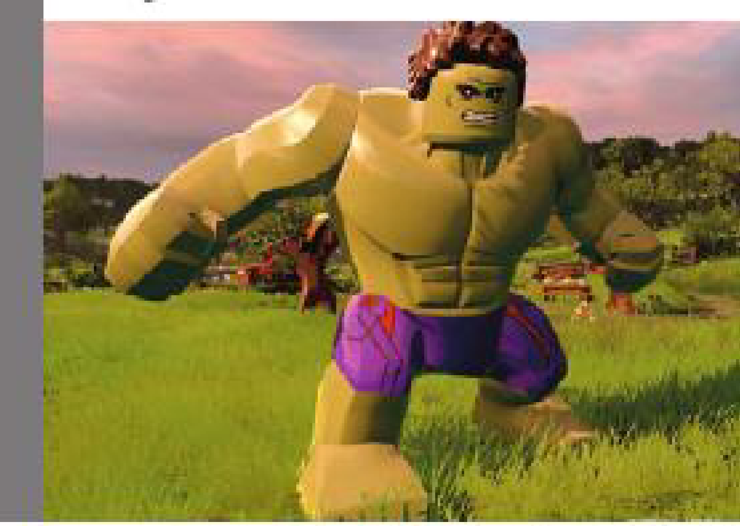
Aunque lo que más gustará posiblemente al jugador es la posibilidad de disponer no sólo de los Iron Man, Capitán América, Thor o Hulk de turno, hasta completar los cincuenta personajes de «LEGO Marvel Super Heroes», también de poder desbloquear ¡cien personajes más! Ojo, algunos ni siquiera presentes en las películas, como Moon Boy, Detroit Steel, Jane Fostero o Dr. Extraño. Todo un regalito que se suma a un estilo visual singular y depurado en 1080p, amén de un cuidado sonido y voces en castellano dobladas por actores profesionales, para acercarse a la cuadrilla de superhéroes con la diversión e inconfundible estética LEGO.

Guía de juego

Durante todos los niveles debemos realizar mucha exploración (a veces incluso en vehículos), recopilar objetos coleccionables y armar todo tipo de elementos con piezas LEGO, típicas en la serie, para seguir progresando. Una de las bazas que tenemos que aprovechar son las novedades en el momento de entrar en acción. Los ataques combinados nos permiten unir fuerzas de



dos personajes para realizar un ataque conjunto más potente que por separado, el cual puede llevarse por delante a varios enemigos como si nada. No falta tampoco el clásico modo cooperativo donde dos jugadores pueden sumar esfuerzos en un mismo objetivo de derrotar a enemigos, esperando el momento de soltar el castañazo más potente cuando a base de combos llenemos el círculo de energía. Y siempre aprovechar las características de los personajes: la fuerza brutal de Hulk, el poderoso martillo de Thor, el disparo láser de Iron Man...



Unravel

Algunas de las mejores historias no necesitan de palabras para ser contadas. Es lo que intenta demostrar «Unravel», invitándote desde el principio a tirar del hilo…

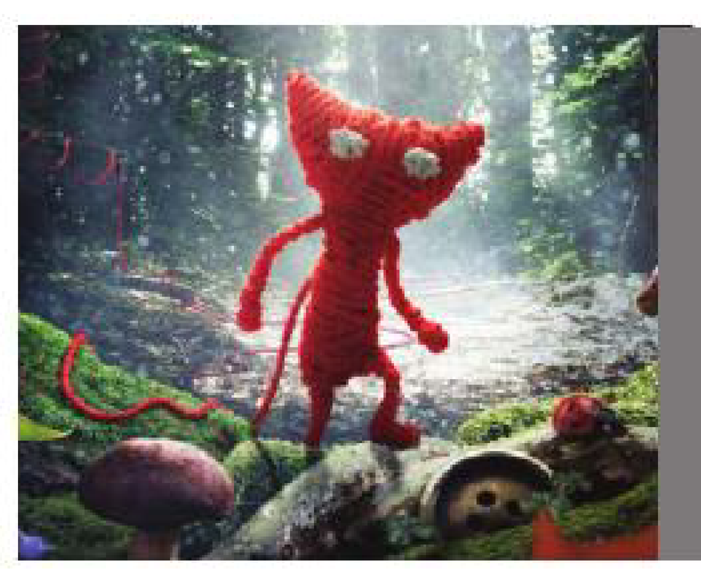
Desde el último E3, uno de los juegos que más prometían en el catálogo de la nueva generación fue «Unravel». Inspirado muy claramente por «Little Big Planet», este plataformas maravilló desde sus primeras imágenes gracias a lo que parecía ser una historia sencilla envuelta en una jugabilidad accesible para todos los públicos.

El juego nos cuenta la historia de Yarny, un personaje salido de un ovillo rojo que, utilizando el hilo que le cuelga, es capaz de interactuar con los escenarios para abrir puertas, colgarse de árboles o activar palancas. La ambientación, por cierto, está a su vez basada en los paisajes exhuberantes del norte de Escandinavia, de donde son los programadores. La calidad técnica es sobresaliente, con puestas de sol espectaculares y efectos acuáticos muy realistas, lo que potencia el aspecto visual y hace de esta aventura sin palabras una experiencia que de verdad te dejará boquiabierto.

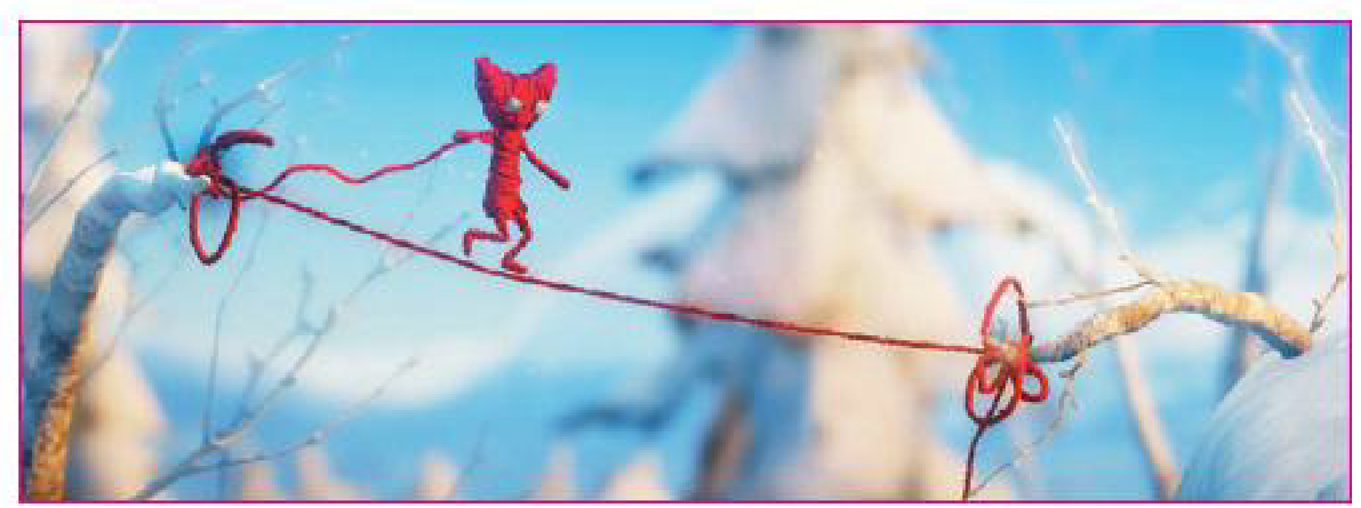
Pese a no estar narrado, «Unravel» cuenta con un argumento enternecedor, al estilo de las películas de Pixar, donde se exaltan los valores de la familia y los buenos recuerdos. Es una técnica narrativa sobresaliente, y que muy pocas veces se ve en videojuegos. Incluso los puzzles tienen su razón de ser, y aunque se superan con estrategias fáciles de ejecutar, la complejidad nos recuerda a algunos de los desafíos más ingeniosos de «Portal»..

Electronic Arts vuelve a acertar produciendo un desarrollo casi "indie" que tiene el acabado de una super producción y que está llamado a situarse entre los títulos de referencia en el género de las plataformas. No pierdas el hilo y descubrirás en Unravel una de las sorpresas de 2016.

> El hilo de Yarny conecta toda la historia, mecánica y personajes que aparecen en el argumento



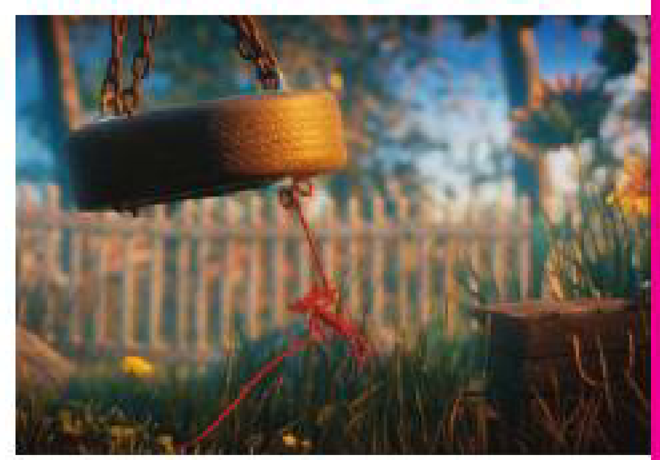
El carisma de Yarny, el protagonista, reside en su expresividad a pesar de permanecer mudo durante toda la aventura. Gracias a un apartado gráfico sobresaliente, le veremos en todo momento adaptándose a situaciones extraordinarias en una ambientación exquisita, con juegos de luces de primer nivel y animaciones buenísimas. Y lo más importante: es capaz de transmitir emociones sin decir una palabra.



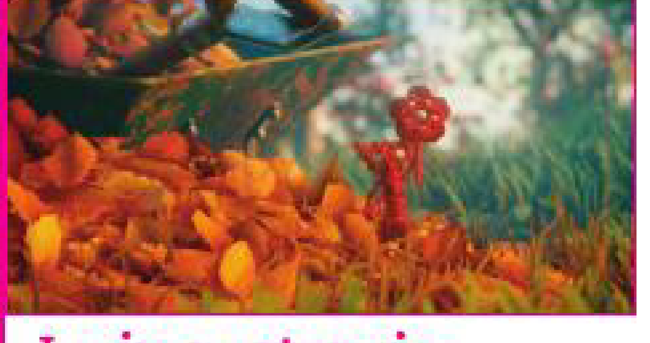
EA | Plataformas
Febrero | 7+
www.unravelgame.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6



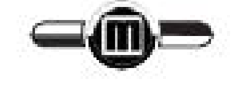






La importancia de la física

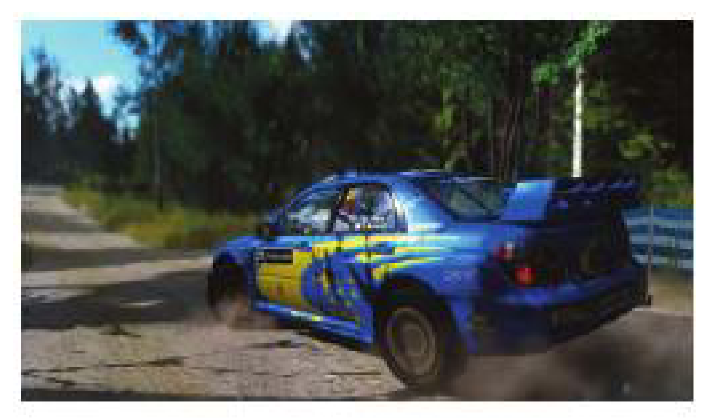
Al igual que sucede con los «Little Big Planet», la importancia del motor físico en este juego es capital. La inclinación del terreno, inercia y el control del movimiento es esencial para abrir nuevos caminos y poder superar obstáculos con éxito. Contamos además con el hándicap de que hay un número de intentos limitado por la longitud del hilo que nos queda disponible, así que tendrás que medir cada nuevo paso que des o te quedarás a mitad de la historia.



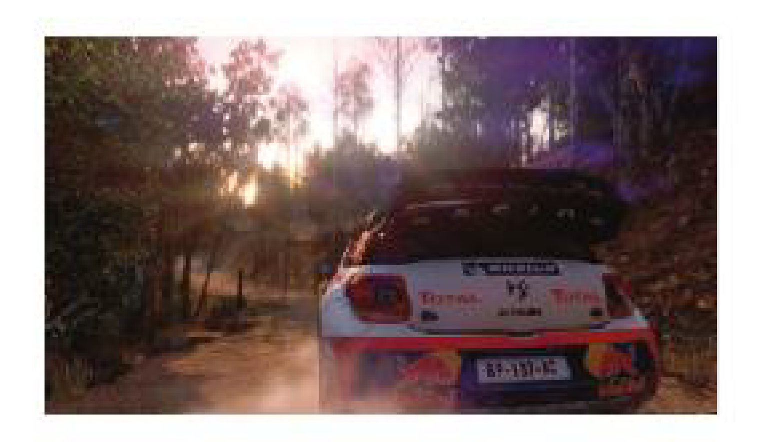


Sébastien Loeb Rally Evo

El icono de los rallies nos invita a coger las curvas con la máxima emoción. Sobre cuatro ruedas y en los retos más complicados para demostrar la máxima pericia de una conducción realista, es adonde nos lleva este título.



Para empezar, el experto en la materia Milestone nos ofrece darle al acelerador en vehículos de lo más variado, como el Mini Cooper S, el Peugeot R5 y el Polo Rally Car. También podemos elegir si queremos un rally en un solo escenario, como el circuito de Sisteron, o hacerlo en diferentes superficies donde poner al límite nuestra adaptación a pruebas más técnicas y a desafíos contrarreloj. En ambos casos lo viviremos a flor de piel y en primera persona, sintiendo la velocidad y el riesgo con máximo realismo gracias a un motor gráfico muy agradecido. Estupendas sensaciones nos dejará en el recorrido la nieve salpicando el guardabarros o los estupendos efectos de iluminación. Ojo a las condiciones climatológicas y al transcurso del día a la noche, tendrán importante incidencia en nuestro pilotaje. Además, el juego cuenta con competente modo online.



Bandai Namco | Conducción
Enero | 3+
www.bandainamcoent.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

UP: Nunca hay dos carreras iguales. El modo carrera nos ilustra bien sobre el mundo de los rallies.
DOWN: Perfeccionar el estilo de conducción resulta limitado. Nos acordamos de Colin McRae.



Resident Evil Origins Collection

El miedo tuvo su día un origen. Bien vale esta colección para recordarlo. "Regomeyo", "yu-yu", "giñe"... muchos han sido los términos utilizados para referirse al miedo causado por los distintos juegos de la saga «Resident



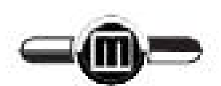
Evil», padre del género survival horror. En este recopilatorio regresamos al origen, intercambiando el manejo de Rebecca Chambers y Billy Coen, encargados de desentrañar los extraños asesinatos acaecidos en Raccoon City. A partir de aquí, a guardar la respiración porque la alta tensión y la serie de bichos horripilantes nos llevarán a las situaciones más extremas. En esta introducción de la saga, formada por «Residen Evil HD» y «Resident Evil 0», desvelamos los secretos de la Mansión bajo un aspecto visual en alta resolución y con sonido surround 5.1, para revivir el "canguele" adaptado al estándar actual. Otras opciones son disfrutar la acción en pantalla panorámica 16:9 y el uso alternativo del mando analógico. Y por primera vez el jugador podrá experimentar el comienzo del estallido zombi en la piel del villano Albert Wesker.



Activision | Survival horror
Enero | 18+
www.residentevil.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

UP: Sonido remasterizado y un apartado visual con texturas en alta resolución elaboradas desde cero. Encarnar a Albert Wesker.
DOWN: A los fans de la saga les hará gracia, pero dudamos si a los nuevos jugones.



Preparados para expulsar de la Tierra a los invasores

XCOM 2

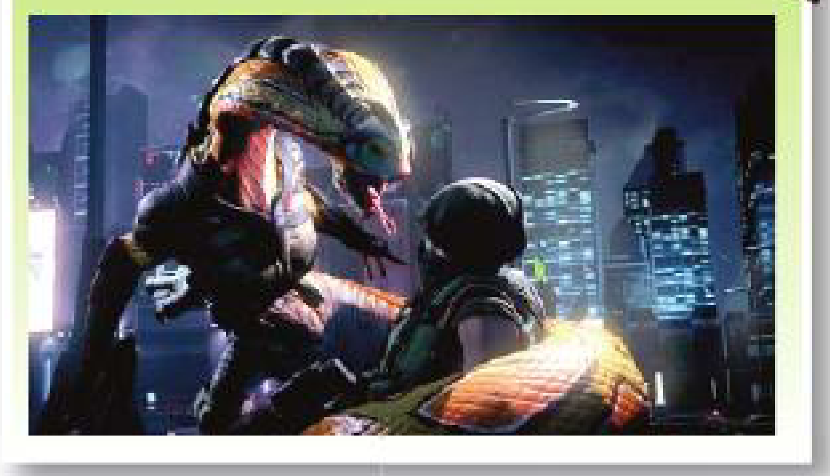
Firaxis ha querido colocar al jugador al otro lado de la trinchera en la nueva entrega de su celebrada saga de estrategia por turnos para PC. Como miembro de la Resistencia haremos una guerra de guerrillas contra los alienígenas para recuperar lo que es nuestro, y cada decisión táctica tendrá un valor incalculable.

Somos la Resistencia

Partiendo de «XCOM: Enemy Unknown» y de su alto nivel de exigencia "sufrido" por los jugadores, Firaxis ha decidido que somos los perdedores en esta ocasión. Así nos encontramos en la Resistencia frente a unos alienígenas dominadores de la Tierra y que controlan a la coalición Advent. Nuestra lucha consistirá en una guerra de guerrillas de atacar a los extraterrestres rápidamente y salir pitando.

Pura ciencia ficción

La puesta en escena a lo superproducción televisiva nos acerca a un mundo desalentador, donde la Humanidad ha quedado abducida por las falsas intenciones de una nueva comunidad vista como salvadora. Pone los pelos de punta lo que se hace en las clínicas de terapia genética , controladas por alienígenas ocultos tras caras amables.

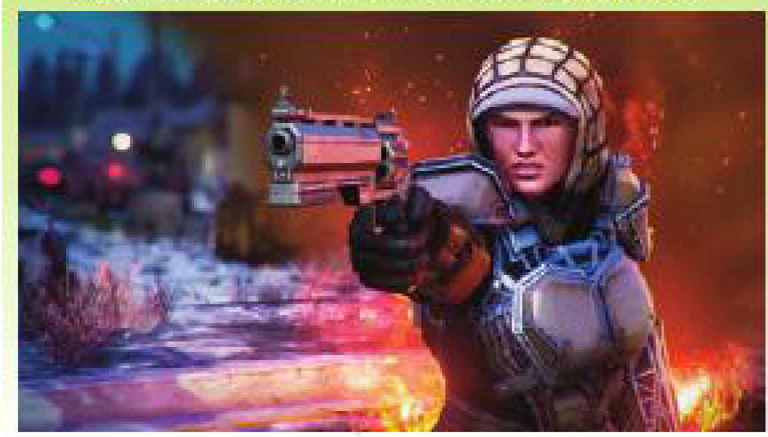


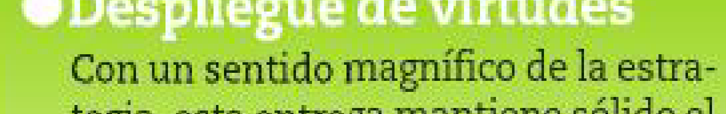
Retomar la iniciativa

El objetivo es recuperar el mundo para la Humanidad y poner en marcha el paralizado proyecto XCOM. Para ello dispondremos de la mejor arma, una nave alienígena incautada desde la que dirigir nuestras operaciones. Eso sí, el campo de batalla se las trae, con enemigos aún más poderosos y letales. Por fortuna contamos con mejores tácticas, nuevos agentes y armas más potentes.

Planificar con éxito

Cada decisión que tomemos -algunas en caliente- tendrá incidencia en los acontecimientos. Y nos vemos obligados a arriesgar. No obstante una buena planificación deberá aprovechar cada recurso y cada situación táctica. Cómo debemos atacar al enemigo, con cuántas unidades, destacar a sus especialistas, qué queremos investigar... al servicio de emboscadas definitorias.





Despliegue de virtudes

Con un sentido magnífico de la estrategia, esta entrega mantiene sólido el sistema por turnos, ofrece mapas capaces de replantear cada partida, existen opciones de personalizar nuestra unidad, introduce un inesperado efecto con las misiones aleatorias y, para alegría de los modders, estarán disponibles las herramientas de creación de contenido desde el primer día.





Selección de accesorios

Hasta **20% DTO.**

Precio final marcado en etiqueta

Si no queda satisfecho le devolvemos su dinero

Selección de juegos

Hasta **40% DTO.**

Precio final marcado en etiqueta

Si no queda satisfecho le devolvemos su dinero

Guitar Hero desde

74'90 euros



Headset Tritton Kunai

49'90 euros



Juegos para XBOX ONE

Forza 6, Halo 5 y Tomb Raider











Rincón del Ju

Retrato robot
AJAY GHALE

►EDAD: 26 años, aunque con el resabio del curtido en cien batallas y un par de guerras civiles.
►APARIENCIA: Sueca no, desde luego. Sus rasgos orientales delatan su origen y su sangre exótica kyratí, aunque a los tres años su madre se lo llevó a hacer las Américas por obligación. Y eso de no tener infancia ha endurecido su rostro, aunque conserve el bigotillo pelusero propio de un youtuber en expansión. También su estilo de vestir rocker-poligonero necesitaría un repaso más fashion-victim.
►CURRÍCULO: El bueno de Ajay ha tenido una vida intensa: problemas domésticos, arrestos, robos a mano armada, homicidio involuntario... y todo eso antes de llegar a la edad del pavo. No es de extrañar que su madre se fuera al otro barrio antes de tiempo por los disgustos. Ello hizo que volviera a sus orígenes, reencontrándose con su pasado emparentado con la rebelde y letal organización La Senda de Oro. Y, de paso, encontrándose cara a cara con su archienemigo Pagan Min.
►ARMAS: A la fuerza ahorcan, y Ajay tuvo que espabilar de lo lindo para sobrevivir en la tiranizada Kyrat: desde combate cuerpo a cuerpo himalayo a manejo de armas blancas o de fuego para pelear contra el ejército o la fauna salvaje del lugar. También tira de ingenio y pillería callejera a la mínima ocasión.
►FUTURO: Aún se está recuperando de las perrerías que tuvo que soportar en «Far Cry 4», por lo que todavía no ha decidido su siguiente paso. De momento, se relaja soñando con cielos de diamantes en Shangri-la, ya me entendéis.

7 Razones...
Para comprar «STAR WARS BATTLEFRONT»

La sombra de 'Star Wars' es tan alargada y poderosa que no nos cansamos de recomendar y disfrutar de uno de sus juegos más emocionantes, vibrantes y retros.
¿Por qué? Por ejemplo por esto:

1. **Batallas para quitarse el sombrero.** O el casco de Darth Vader, según. Porque Electronic Arts ha conseguido plantar batalla en campos míticos como Hoth, Endor o Tatooine, aparte del inexplorado Sullust.
2. **Asaltando los cielos.** Si la acción por tierra es impresionante, qué decir de los combates aéreos, con un modo Escuadrón de Cazas sencillamente enorme y la posibilidad de pilotar el Halcón Milenario o los cazas TIE.
3. **Cracks galácticos.** Si te empachan los nuevos fichajes de 'El despertar de la fuerza', no te preocupes: aquí podremos ponernos en la piel de mitos como Darth Vader, Luke, el Emperador, Boba Fett, R2-D2 o C-3PO.
4. **Multijugador imbatible.** Otro de los grandes "must" del juego es la posibilidad de disfrutar de un modo online impresionante, con partidas hasta para 40 jugadores, pantalla partida y cambio de primera a tercera persona.
5. **Bestiario curioso.** No todo van a ser ingenios mecánicos: «Battlefront» también propone un editor de personajes fetén, que nos permite desbloquear razas carismáticas y hasta crear nuestros propios "bichos" rocambolescos.
6. **De armas tomar.** Para que nos silben las balas y los fogonazos laser como mandan los cánones, nada mejor que exprimir el armamento disponible: subfusiles, baster tipo E11 o A280... Una juguetería completa.
7. **¿A quién quieres más?** La posibilidad de jugar con el Imperio o los rebeldes, abrazando las bendiciones jedi o el lado oscuro de la Fuerza es la guinda del pastel para un título que sigue batiendo récords y generando entusiasmos.



Te lo dice Galibo...
Twitch TV

Desde que veo twitch.tv por Internet, me he sorprendido de ver cómo otros jugadores que retransmiten partidas multijugador en directo se lo toman todo con tanta calma. Aceptan las derrotas con deportividad e incluso con buen humor. Yo en cambio, cada vez que pierdo contra un rival humano me pongo hecho un basilisco y le grito de todo a la pantalla. Ya me lo dice mi pareja, alarmada por los alaridos de frustración: "el otro también quiere ganar, cariño".
Pero no puedo evitarlo. Es que me hierve la sangre cuando voy perdiendo. Me imagino al adversario regodeándose de su buena racha (aunque en realidad el pobrecillo de no dice ni mu) y siento deseos de lanzar el mando o el ratón por los aires, según se tercie.
Admito que no es una actitud sana, y esta oportunidad que me brinda Internet de poder ver la filosofía de juego de otras personas me está ayudando a reconciliarme con el juego online y a tomármelo de otra forma. Me ha recordado que somos todos humanos y que la idea es pasarlo bien compitiendo. Si se gana bien y, si no, pues se busca a otro rival y a otra cosa mariposa. No es ninguna tragedia.





Juegos destacados

